FREAKSHOW PRESS
ARGENTINA
$13.90
MAY-JUN 2011

DESPUÉS DEL NESTORNAUTA, ¿SE VIENE DUHALDARKSEID?

COMIQUEANDO EXTRA

HISTORIETA BAJO TIERRA
EXPO CIRUJA
MORÓN SUBURBIO =
CAT ZOLE
KAPOP
FALSA MODESTIA!
GROTO WSKY
ARKA NOV
OCÉANO Y CHARQUITO
GRAJAL
FANZINES

GSALA

LOS NUEVOS MAESTROS DE LA HISTORIETA ARGENTINA

ERAMOS TAN UNDER

WWW.COMIQUEANDO.COM.AR
ISSN: 1669-3329
00023

MACHISTA, VIOLENTO Y SÁDICO.
GRACIAS POR EL CUMPLIDO
COMIQUEANDO ONLINE
WWW.COMIQUEANDO.COM.AR
historietas
noticias
notas
eventos
concursos

EL SALON DE LA JUSTICIA
por Fede Velasco

Otra vez me toca descartar un editorial que ya tenía escrito y de nuevo es por la pérdida de un autor que nos deja un vacío inmenso. Hace unas horas falleció Carlos Trillo, y mientras lo escribo me cuesta creerlo, de tan injusto que es. Tanto hijo de puta que sigue vivo y se va un tipazo como era Carlos... Más lo pienso y menos le encuentro una explicación. La historieta quedó huérfana de un engranaje fundamental y no me caben dudas que se va a sentir muchísimo su falta, porque como dijo Andrés: "Falta muchísimo, creo yo, para que nos terminemos de dar cuenta de la gravedad de la pérdida que acabamos de sufrir."

Acá vamos a extrañar por igual al autor que a la persona, porque Carlos era amigo de la casa, y por eso también nos duele el doble.

COMIQUEANDO

NOTAS

05. LOS NUEVOS MAESTROS DE LA HISTORIETA ARGENTINA
Un mega-informe ambicioso y coral, coordinado por Javi Hildebrandt, Andrés Accorsi y Fede Velasco, con la participación de destacadísimos invitados. Un repaso por los nombres que protagonizan el gran momento por el que atraviesa la historieta nacional, complementado con textos sobre Fierro, Historietas Reales y mucho más. Una de esas notas acerca de las que después se habla en todas partes.

22. AVENGERS ANIMADOS
Los héroes icónicos de Marvel tienen, por fin, una gran serie animada en el aire. Hernán Khatchadourian se cuela en la mansión, nos cuenta cómo viene la mano y revisita todos los intentos anteriores.

30. ENTREVISTA A BRIAN AZZARELLO
El consagradísimo co-creador de 100 Bullets nos visitó en Octubre, cuando participó del ya mítico Crack Bang Boom, y además de brindar varias charlas con público, charló a solas con Andrés y Diego Accorsi. Lujitos que nos damos...

38. JASON
Martín Fernández Cruz recorre la trayectoria del historietista noruego más grosso de todos los tiempos, cada vez más publicado y premiado en todo el mundo. Gran puerta de entrada al fascinante mundo de Jason.

44. DEATH NOTE
A veces, el greatest hit está buenísimo. Andrea Vega consiguió un extraño cuadernito negro y anotó miles de cosas acerca de este manga de Takeshi Obata y Tsugumi Ohba que combina como pocos calidad y masividad. Animate a descubrirlo.

SECCIONES

03. EL SALON DE LA JUSTICIA por Federico Velasco.
28. VUELTALMUNDO Hoy: Sudáfrica, por Martín Fernández Cruz.
36. DESDE ADENTRO Escribe: Marv Wolfman.

49. COMIX TRIP Algunos de los que están casi siempre, otros de los que cada tanto sacamos de la galera, unos más conocidos, otros menos... Así se arma cada tanto este viaje a lo inesperado (y más allá) que es nuestro sector de historietas. Esta vez, nos acompañan Ariel López V., Aleta Vidal, Nicolás Sánchez Brondo, Javier de Isusi, Luciano Saracino, Mauro Lirussi y Joaquín Carrera. No está mal.

STAFF

Editor Responsable Federico Velasco / **Jefe de Redacción** Andrés Accorsi / **Jefe de Producción** Javier Hildebrandt
Consejo Editorial Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt, Martin Fernandez Cruz y Hernán Khatchadourian.

Coordinación Comix Trip Andrés Accorsi
Diagramación y diseño Javier Paredes, Germán Dagostino, Dani Acosta, Javier Hildebrandt, Matías Depettris.
Desarrollo Web Mariano Pagella y Fernando Burgos.
Redactores Diego Accorsi, Martín Casanova, Andrea Vega, Juan Manuel Domínguez, Hernán Martignone, Lautaro Ortiz y Martín Pérez.
Historietas e Ilustraciones, Fernando León González, Ariel López V., Aleta Vidal, Nicolás Sánchez Brondo, Javier de Isusi, Luciano Saracino, Mauro Lirussi y Joaquín Carrera.
Portada Dibujo de Gustavo Sala. 'Gustavo Sala' es © de él mismo.

Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.

Comiqueando Extra es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente Lopez, Bs. As, Argentina.
E-mail: correo@comiqueando.com.ar. MAYO - JUNIO 2011

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior: DAP S.R.L. - Velez Sarsfield 1570/2, Capital -4302-4169

impreso por imprenta 2.0 idoscero.com

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (Nº de Título 1.317.726). / ISSN: 1669-3329.

ENTELEQUIA
Comicbookstore

Manga nacional e importado, Anime, Comic americano,
Historietas nacionales, Muñecos y Gashapones
Uruguay 341 tel 4372-7282
Juramento 2584 tel 4788-4521
Y también visitanos en www.entelequia.com.ar

COMIC SIEMPRE EN DE LA FLOR

A CUADRITOS

Mafalda & friends 9. *Quino.* Continúa la serie con las tiras imperecederas traducidas al inglés.

Gaturro, the funny cat 1. *Nik.* Como el ejemplo cunde, ahora también el mágico gato podrá ser leído en otro idioma, luego de su exitosa traducción al cine de animación.

Bife angosto 2. *Gustavo Sala.* Prólogo: *Pablo (Barcelona) Marchetti.* Segunda entrega de la corrosiva tira que, desde el suplemento *"¡No!"* de *Página/12* no deja titere del rock y anexos con cabeza, provocando carcajadas.

El extranjero. *Albert Camus.* En adaptación de *Juan Carlos Kreimer* e ilustrada por *Julián Aron*, la clásica novela aparece en su versión gráfica, que conserva y hasta aumenta su fuerza. Con un prólogo de *Camus* a la edición del libro en los Estados Unidos.

El Libro del Génesis. *Robert Crumb.* Un libro difícil de imaginar: el revulsivo y desmesurado dibujante norteamericano de *Fritz el gato* y otros materiales lindantes con la indecencia, presenta una versión gráfica completa del texto bíblico, respetuosa pero irónica, para una lectura independiente de las creencias o dudas de cada lector.

¿Quién es Montt? *Alberto Montt.* La primera recopilación en la Argentina del corrosivo humor gráfico de un dibujante chileno, ya conocido por su blog *Sobredosis diarias* con infinidad de seguidores entre los aficionados al dibujo.

Gaturro 17. *Nik.* Una nueva colección de tiras con el supergato, cuyas aventuras suman cada vez más seguidores fieles y divertidos.

EDICIONES DE LA FLOR Gorriti 3695 (C1172ACE), Buenos Aires www.edicionesdelaflor.com.ar

LOS NUEVOS MAESTROS DE LA HISTORIETA ARGENTINA

Por Javier Hildebrandt, Andrés Accorsi, Fede Velasco y la participación de Martín Casanova, Juan Manuel Domínguez, Hernán Martignone, Lautaro Ortiz y Martín Pérez

Falta de espacios de publicación, cierre de revistas, avalancha de títulos extranjeros, proyectos levantados a pulmón, florecimiento de los fanzines, ghetto comiquero, viejas épocas de gloria, carencia de interés masivo, autoedición... frases como éstas se habían vuelto lugares comunes en cualquier charla sobre historieta nacional que pudiera escucharse en la década del '90. Repetidas hasta el hartazgo, parecía que iban a permancer en boca de autores y lectores, sin variaciones, por los siglos de los siglos.

Sin embargo, con el transcurso del nuevo milenio, el panorama pareció tomar otro cariz. Poco a poco empezaron a surgir pequeños proyectos editoriales, que sumados a un tibio interés por parte de nuevos editores y lectores, sembraron los frutos de lo que algunos, tímidamente, dieron en llamar una nueva movida. De pronto la edición de libros de historieta aumentó, y lejos de ser una moda pasajera que vislumbraban los más escépticos, perduró y se fue incrementando con el correr de los años. Grandes editoriales, antes ajenas al rubro, empezaron a mostrar interés por la historieta (aunque para que el impacto no les resultara tan fuerte a sus más rancios lectores tuvieron que rebautizarla como "novela gráfica"). Para fin de la década, la variedad de nuevos libros, sellos y autores que podía encontrarse en kioscos y librerías daba cuenta de un fenómeno que resultaba imposible mirar de soslayo.

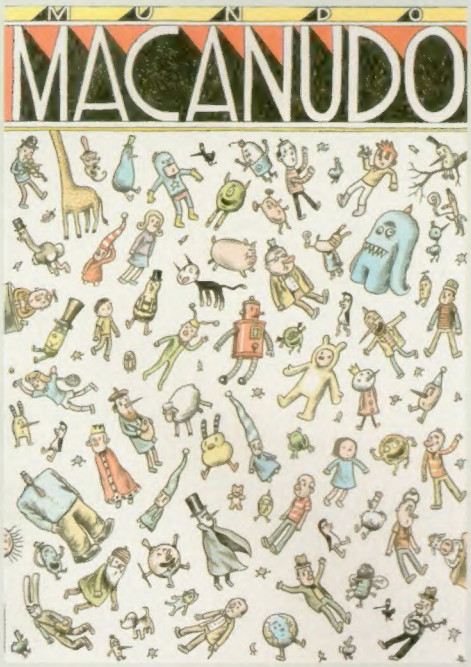
Para rastrear los orígenes que llevan a la conformación de este espectro heterogéneo, y elaborar un diagnóstico que permita vislumbrar el futuro, juntamos a algunos exponentes de este nuevo panorama (Max Aguirre, Federico Reggiani, Diego Parés, Javier Rovella y Marcos Vergara) para que nos brindaran su visión desde el seno mismo de la producción artística.

En lo que refiere al presente historietístico, casi todos, en gran medida, acusan recibo de este movimiento interesante y con posibilidades de expansión. "Hay una apertura de espacios que reconocen el lenguaje como un arte pertinente al que prestarle atención y respeto" anota Max Aguirre. "Espacios que incluso, antes, eran bastante peyorativos, hoy muestran interés. Ya veremos si perdurable o por moda, pero es bueno y saludable que haya más espacios en donde publicar, editoriales boutique, editoriales grandes, etc.". Rovella apoya bastante esta idea: "Aún falta mucho por hacer, pero no tenemos que mirar el vaso medio vacío, mirémoslo medio lleno. Muchas cosas positivas se están dando. Algunas pequeñas editoriales se la están jugando por la historieta -incluso algunas que no se especializaban en eso- y otras más grandes están apostando a autores no consagrados. En este último tiempo salieron unas cuantas colecciones de historieta para chicos, cosa que no era frecuente".

Reggiani agrega algunos conceptos sobre los nuevos autores: "Se da algo que me parece muy novedoso y es que se 'desjuveniliza' la producción de historietas (me refiero, claro, a la producción más o menos independiente, a lo que hacen tipos que no viven directamente de las historietas que producen). Quiero decir que siempre hubo autores 'nuevos' que arrancan siendo muy jóvenes y anuncian cosas magníficas, pero se hacía difícil sostener una producción cuando hay que ponerle siempre el cuerpo: aprender, hacer, editar, vender, y encima todo al mismo tiempo. Pasás cierta edad y abandonás, junto con el grupo de rock, el centro de estudiantes y la capacidad de pasar mucho tiempo sin dormir. Ahora veo gente, acá y en todas partes, que han pasado esa barrera y entonces estamos viendo obra madura: eso es invalorable, al menos por la variedad de experiencia que aporta. Lo último de Beto Hernández, o de Clowes, o, por acá, de Kráneo o hasta cierto punto de Minaverry es obra de madurez. Ojalá veamos en el futuro 'historieta independiente' hecha por tipos de sesenta años como Kim Deitch".

Vergara y Parés, en cambio, se muestran un poco más dubitativos. "Si bien se ha logrado muchísimo en estos años y muchos de esos logros ya pueden verse que perdurarán en el tiempo, todavía hay un público mayori-

tario que desconoce lo que se está publicando" cuenta el dibujante nicoleño. "Siento que el mercado de la historieta todavía se circunscribe a un pequeño grupo de entendidos. Se están ganando muchos espacios y hay mucho terreno aún por recorrer. Mucho de lo construido depende de que se mantenga estable cierto contexto económico y social. Pero de todas formas veo que se ha establecido una base sólida". Parés es más lapidario en su opinión: "Lo veo pobre. Quizás la manera de hacer las cosas sea aceptando esa pobreza nuestra, si queremos hacer algo acá, tiene que contemplar esa pobreza. Yo no puedo laburar con las comodidades que labura un francés, porque no gano como un francés, entonces tengo que incorporar esa limitación a mi trabajo. Un poco como el cine argentino, pero 100 veces más pobre, ya que no tenemos un Instituto que reparta millones de pesos para hacer revistas o libros, ni medio millón, ni 100 lucas. Habrá que incorporar esa noción de pobreza a la estética, a la manera de laburar y consumir".



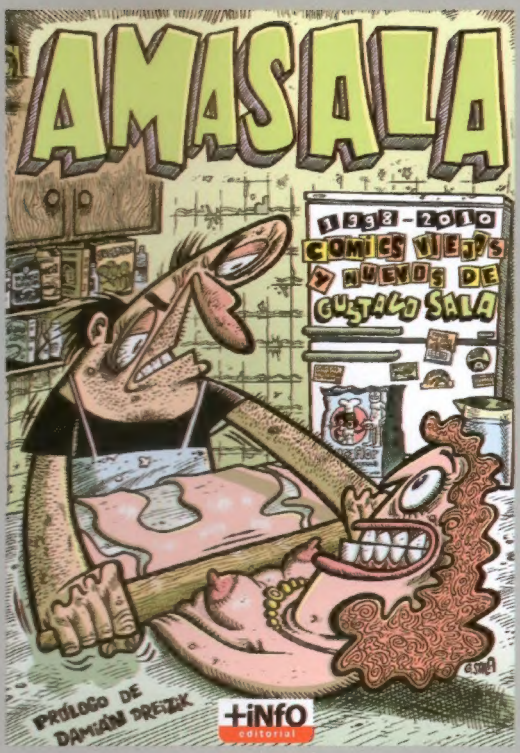
La ruptura en la tradición historietística que se produjo en los '90 provocó, junto con el surgimiento de nuevos artistas, una forma distinta de entender la historieta que influye directamente en la producción. "El autor de hoy está mucho más emparentado a lo artístico que a lo industrial" señala Vergara. "El historietista pre-debacle se considera un obrero, podemos escuchar eso de boca de muchos de los grandes autores de la vieja guardia. Los historietistas 'post-apocalípticos' se consideran artistas (y lo son). Hacen historietas por amor al arte, ya que estan muy lejos de vivir de la profesión. Esta visión cambió hasta el modo en que se edita y ha modificado hasta el tipo de humor que se publica en los grandes medios gráficos". Max Aguirre acuerda con esta definición: "Somos autores muy variados por no haber tenido ni un editor, ni un mentor profesional guiando y condicionando el estilo y haber tenido influencias muy dispares, incluso extra-

historietísticas. Además entendemos el libro como una parte de nuestro laburo, por haber autoeditado mucho. Si te fijás, la mayoría buscamos tener injerencia en el armado, diseño y toma de decisiones del libro que nos editan". Reggiani ve este cambio en el modo de producción en tres cuestiones: "1) La idea misma de que se puede hacer una historieta sin encargo previo. Eso no significa hacer una historieta sin expectativa de publicarla. Podés tenerlo muy claro, muy calculado. Pero depende en principio de tu voluntad. 2) La atención a la materialidad de la edición. Buena parte de los libros de historieta, aún los que no se autoeditan, son diseñados por los autores. Y los historietistas saben algo, poco o mucho, sobre edición, costos, distribución. Y como la historieta es un arte de lo material, eso es valioso. 3) Una sociabilidad. Cierta costumbre de ir a eventos, reunirse, conversar. Los puntos 2 y 3 tendrían que ayudar a cierta capacidad de actuar en conjunto, pero ahí no sé si se dará. También, como cosa menos positiva, un cierto acostumbramiento a hacer trabajos gratis, o mal pagos". Parés, por su parte, hace hincapié en el cambio de los métodos de trabajo: "Tiene un peso estético, creo yo. Y en algunos casos, como el de Sala, Salvador, Mosquito o La Productora, un peso real de contricción al trabajo. Creo que el under y el mainstream se pueden utilizar a piaccere. Hace poco ví un librito de Saenz Valiente en fotocopias, chiquito, y el tipo a la par publica en Francia. Ir y venir. Que el under no sea un escalón hacia la fama. No debería serlo, porque si fuera solo eso, sería una mierda, un medio en vez de un fin, una cosa despreciable".

Las nuevas tecnologías que proliferaron en el transcurso de la década pasada (sobre todo el desembarco masivo de Internet), hicieron que la historieta se diversificara en nuevos soportes. ¿Cómo ven los autores la convivencia entre los blogs, los libros y las revistas? "Ya no tendría que haber mucha diferencia" opina Reggiani. "Es notable cómo el impreso conserva su poder legitimador, y es indudable que el libro permite una circulación distinta que Internet, capaz que inferior en número de lectores, pero mayor en duración. Digamos que algo impreso no se lee necesariamente más, pero se lee con más intensidad y durante más tiempo. Por ejemplo: en este momento, creo que la mejor historieta argentina en curso de publicación es Murmullo, lo que está publicando Kwaichang Kráneo en Historietas Reales. Y Kráneo tiene publicaciones

esporádicas en revistas, y ningún libro y, esto es lo más raro, se habla poquísimo de él, aunque lo leen seguro más de 1000 personas, o sea, más que la tirada promedio de un libro 'independiente'. Pero no sé qué va a pasar en unos años, lo único cierto es que no hay nada muy seguro". Vergara agrega: "Cada medio da satisfacciones diferentes. Para el autor y para el lector. La gratuidad del blog puede ser algo malo para el autor, pero la posibilidad de comunicación con los lectores lo compensa. Un libro o una revista pueden ser caros para el lector, pero no resiste el placer del tacto al papel!".

Como señalábamos al comienzo, el florecimiento de nuevos sellos editoriales parecería, en principio, traer consigo la muerte de la auto-edición. Sin embargo, el panorama no es tan alentador, o al menos así lo ven nuestros entrevistados. "¿Hay editores? ¿No son muchos de esos editores, autoeditores más o menos encubiertos? Y ¿no es autoedición editar sin cobrar un mango?" se pregunta Reggiani. "La respuesta a todas las preguntas es sí. Pero ojo, el mundo de la edición literaria no es tan distinto, sólo que hay muchas, muchas más opciones. Eso es lo que falta: un menú más nutrido. Editores de vanguardia y minúsculos que vendan sólo en la Feria del Libro Independiente, más Sudamericana imponiendo una novela gráfica en la tapa de Ñ, todo a la vez. O sea que no creo que la autoedición se haya muerto. Sí, me parece, que ocurre algo que no me gusta: la autoedición no tenía en historieta el matiz peyorativo que tiene en literatura, y hoy pareciera empezar a tenerlo. Pero es una impresión, nomás". A esta idea, Aguirre añade: "Hacer el comparativo con el momento en que no había nada y nada más, es hacer trampa. Creo que hay un costado, no sé si preocupante, pero sí a tener en cuenta, no sólo en la historieta vernácula, sino en la historieta actual en general: creo que está cambiando el paradigma de formatos, contenidos y contenedores y creo que nadie sabe a ciencia cierta cual es el techo del mercado local, que hoy es dispar y deficiente en términos de beneficio económico". Parés va todavía más allá: "¿Dónde están los editores? Carlos Nine se autoeditó su libro. No yo, no cualquiera, Carlos Nine. Si da autoeditarse, se autoedita, si a eso se le puede ver un mango, bien. Si da que te publique una editorial grande y eso da medio mango, bien también. Y si da que te edite un pibe como vos que sobrevive como puede, bueno, también puede servir.



Yo no conozco ningún autor que viva de los libros, excepto, quizas, Liniers, Maitena, Nik, Quino y los deudos de Fontanarrosa". Vergara, en el doble rol de autor y editor tiene una visión muy clara: "Muchas de las editoriales de hoy son de autores que se auto-editan, Belerofonte, Burlesque, Llanto de Mudo, Loco Rabia y otras que están surgiendo. Simplemente los auto-editores hemos intentado profesionalizarnos. Y al hacerlo actuamos como editores del trabajo de otros. Creo que la auto-edición tiene una larga vida por delante. Es un signo de nuestras generaciones". Por último, Rovella da un mensaje de esperanza: "No creo que nunca muera la autoedición, como tampoco creo que nunca muera la historieta. Quizáas no se vea tanto, quizás sea solo para algún grupo reducido de personas, pero siempre habrá -en algun lugar- alguien que la dibuje y alguien que las lea".

A grandes rasgos, así está presentado el escenario de la historieta argentina actual en el que ahora tienen el protagónico una gran cantidad de nuevos actores -y qué verán desfilar en las siguientes páginas. Junto a ellos se agrupa también una serie de artistas que vuelcan su obra exclusivamente para el mercado extranjero -en especial el norteamericano- que incluye a nombres como los melli Sebastián y Maxi Fiumara, Roberto Viacava, Facundo Percio, Diego Yapur y Julián Totino Tedesco, entre muchos otros.

El futuro aún es incierto, y parece construirse día a día con cada nuevo lanzamiento, cada evento y proyecto editorial. Sin embargo, la valoración de lo obtenido, la autocrítica y el acompañamiento de los lectores son las mejores herramientas para que la historieta (o novela gráfica, o narración secuencial, como quieran llamarla) continue por la buena senda. Talento y buenas ideas, materia prima indispensable para cualquier buena obra de arte, es lo que sobra **(J.H.)**

Max Aguirre

por Martín Casanova

En 2010, Max Aguirre hizo, según sus propias cuentas, 70 páginas de historieta, 343 tiras y 154 ilustraciones. Sin embargo, agrega "no he logrado (ni siquiera he estado cerca) de amasar una fortuna". Tampoco ha aprendido a andar en bicicleta, pero compensa con un desbordante talento con el lápiz.

Nacido en 1971, de purrete ya dibujaba, copiando a Hugo Pratt "con fascinación". A los 13 estudió en la escuela de Carlos Garaycochea, pero como no pudo dedicarse a la historieta, desde fines de los '80 se dedicó a la publicidad. Con el tiempo, el trabajo de director de arte lo trajo de vuelta a las viñetas.

Estas líneas sólo servirán a modo de fugaz pantallazo de este versátil historietista y caricaturista (que además es un excelso cantor de tangos). Fue ayudante de Leo Manco y Lucho Olivera, publicó ilustraciones e historietas en la mismísima Comiqueando, además de en otros medios "casi" tan prestigiosos como la Fierro, Billiken, el diario Perfil, y La Nación, donde no sólo embellece distintas secciones con sus dibujos, sino que, desde 2007, publica su maravillosa tira Jim, Jam & el otro.

Sin dudas el experimento online de Historietas Reales fue un impulso en su carrera. Su tira semanal y autobiográfica, Los Resortes Simbólicos, duró cuatro años, y le abrió la puerta para publicar su primer libro (una bellísima recopilación del blog), además de participar en las antologías Traición y Aquí Mismo, de Loco Rabia. A esto le siguió el lujoso compedio de Jim, Jam & el otro, por Sudamericana.

No es justo etiquetar a Max como "nuevo historietista", ya que lleva más de 20 años dibujando. En realidad quienes lo conocíamos sabíamos de su talento. Faltaba que el resto se diera cuenta.

Darío Brizuela

Por Andrés Accorsi

Darío nació en el ´77 y poco antes de cumplir 20 años se encontró trabajando -casi por casualidad- como asistente de Carlos Meglia. Jamás estudió dibujo ni publicó en fanzines: todo lo que necesitaba para convertirse en un profesional del carajo lo aprendió trabajando codo a codo con el inolvidable co-creador de Cybersix.

Para 2000, ya hacía sus primeras incursiones en el mercado de EEUU: algo de Star Wars en Dark Horse, cositas para WildStorm y ya en 2004, su trabajo más personal: la novela gráfica Dioramas (a love story) con guión de Mark Ricketts, publicada por Image. De ahí en adelante, su trabajo para EEUU se hace sostenido y crece a niveles casi increíbles: durante cinco años publica simultáneamente en Mirage (Tortugas Ninja), IDW (Transformers), Marvel (varios títulos infantiles) y DC, donde empieza por Ben10 y rápidamente pasa a Justice League Unlimited y Super Friends.

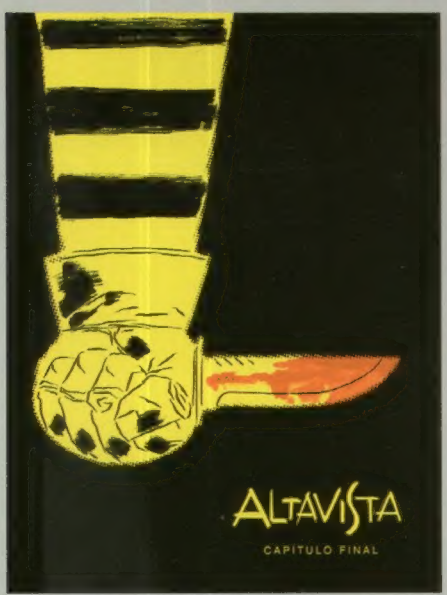
Asentado y cancherísimo en su estilo más apuntado al público infantil, entre 2005 y 2009 forma equipo con su amigo Andrés Ponce, quien le escribe los guiones para varias series de aventuras que aparecen semanalmente en Billiken. Una de ellas, Dos Magos Blancos, se publica también en Italia y Francia.

Poco conocido entre los comiqueros argentinos, el laborioso y versátil Darío Brizuela es hoy un referente en materia de ilustración e historieta infantil a nivel mundial. Trabaja para editores como Harper Collins y Little Brown, despunta el vicio de la historieta en Marvel (con comics del Super Hero Squad y Mini Hulk) y coquetea con la animación, ámbito en el que (como su mentor) se siente a gusto como diseñador de fondos y personajes. Un fenómeno.

Fernando Calvi

por Lautaro Ortiz

¿Alguna vez leyó Altavista, ese largo réquiem a la memoria -bajo formato de historieta- que Fernando Calvi creó para la revista Fierro y que despertó la admiración de muchos de sus colegas? Si no la leyó, es posible que el Calvi que usted conozca no sea el mismo que yo conozco. ¿Sabe qué? con este dibujante –nacido en Córdoba en 1973-, pasa algo similar a la obra de ciertos pintores: hay que segmentarla (períodos, lo llaman) para poder ver al artista de cuerpo entero. Y yo lo hice (se lo recomiendo): ví al Calvi que hizo animación, el que a los 20 años escribió guiones para Cybersix, el que hizo ilustraciones y dibujó historietas para Clarín, Genios, La Nación, Billiken, Rolling Stone, Zigzag y, claro, para Comiqueando. Después está el Calvi de la publicidad, el de los manuales, y también el Fantagraphics Books (USA) y Blue (Italia) y el de las historietas para público juvenil (los dos libros) llamados Bosquenegro, una verdadera joya.



Enfrentarse a los espejos que propone Calvi –tal vez consciente, tal vez no- es un desafío para quien quiera comprender la evolución, la búsqueda y el trabajo que quien ha andado mucho durante este tiempo. Creo haber visto casi todos los Calvi posibles, lo visualizo de cuerpo entero y, sólo después de esa experiencia, puedo decir que logré entrar al mundo de Barragán y su largos homenajes a Tintin, Popeye y a todos los narradores de agua salada que puede imaginarse.

Ah, una cosa, Calvi no sólo dibuja. Se lo aviso por si dentro de algunos años se topa con un libro de cuentos o poesía, escrito por este señor, dueño de las mejores ilusiones.

Caro Chinaski

por Martín Casanova

Henry Chinaski es un alcohólico, introvertido y mujeriego personaje de Charles Bukowski. Cuesta encontrar alguno de estos rasgos en Carolina Moadeb, pero el seudónimo nace con su primer local en la galería Bond Street: todos la llamaban "Caro, la de Chinaski". Obviamente Bukowski fue su inspiración, al igual que autores tan disímiles como Klimt, Peter Bagge y Los Ramones. Esta podría ser la causa de que Caro Chinaski atraiga tanto público fuera del ámbito del comic. Esta extraordinaria ilustradora nació el 25 de diciembre de 1975. Bajo el árbol de Navidad, Papá Noel dejó a una talentosa escritora y artista plástica autodidacta. Años después, Maitena -sí, ese referente de millones de mujeres- la nombró como su sucesora. "Siempre dibujé y escribí, desde que soy chica. Nunca pensé que eso pudiera convertirse en una profesión, y no deja de sorprenderme que así sea", reconoció al diario Tiempo Argentino en 2010, cuando su tira, Hija de Vecina, llegó a la contratapa. Esa pasión por dibujar la llevó, en 1996, a fundar el glorioso fanzine Océano y Charquito (recientemente publicado por +iNfO Editorial), junto a su amiga Clara Lagos. Luego llegaría el hit de Historietas Reales, con su tira autobiográfica Indecentemente Cursi (también editado en papel, por Domus Editora). Caro encontró en la web un nicho donde darse a conocer, y prueba de ello es su exitosísimo fotolog "Oh, no" (algo de este material se vio en Montatormentas, de Moebius Editora). Además de centenares de muestras, exposiciones, dibujos en La Nación, el blog femenino "Chicks on Comics", su tira diaria, y colaboraciones en fanzines y revistas internacionales, Caro dedica a su tiempo a su máxima creación: su hija Helena (que, afortunadamente, tiene poco de Chinaski y mucho de Moadeb).

Diego Cortés

por Andrés Accorsi

Editor, comerciante, escritor, pero por sobre todo guionista de historietas, este monstruo de 34 años se inició a mediados de los ´90, con una incansable militancia en el under de Córdoba, su ciudad natal. Su editorial, Llanto de Mudo, pasó en poco tiempo de editar a poetas e historietistas desconocidos a ser un referente fundamental en el duro oficio de editar comic fuera de Buenos Aires.

Desde el principio, el sello fundado por Cortés y sus amigos resultó terreno fértil para guiones memorables: de la primera etapa, Elvisman (junto a Juan Ferreyra) y Nikol Shangai (junto a Federico Rübenacker) fueron las que primero se destacaron.
Pero después vinieron dos novelas gráficas junto a Rübenacker en las que Cortés levató un vuelo poético impresionante: Niño Azul y la fundamental Desiguales. Desde entonces, cada obra de Cortés pega más fuerte que la anterior. Con Renzo Podestá realizó la maravillosa y minimalista Jueves. Con Juan Ferreyra volvió a colaborar en 2007 y el resultado fue Lazarus, una saga que publicó Image en EEUU y está inédita en castellano.
A partir de 2009, el co-equiper titular de Cortés es Nicolás Sánchez Brondo, un grosso de la next generation. Juntos llegaron muy lejos con Road Monster, en el concurso de Zuda Comics, organizado por DC. También publicaron dos novelas gráficas en Llanto de Mudo: Mano de Angel y la indispensable Séptimo Círculo, una de las mejores historietas argentinas de 2010. La próxima ya se viene, y se llama Reality Crash.

Sin publicar en la Fierro (ni en ninguna otra editorial de Buenos Aires), sin subir sus historietas a los blogs y sin vender sus obras a los editores europeos, Diego Cortés labra un camino distinto, trazado con perseverancia, independencia, algo fuerte para transmitir y herramientas de sobra para hacerlo con calidad.

El Bruno

. . . . . por Juan Manuel Domínguez

Seré sincero: el guacho de El Bruno me encandiló de la mejor forma. Una cuento a la Edward Gorey llamado El vampiro juguetón. Muchas líneas, rimas entre absurdas y, valga la redundancia, juguetonas. Un imaginario entre gótico y de cuento de niños, un talento para el dibujo capaz de trasladar esa tensión al dibujo sin afectarlo. El Bruno se pasea, casi siempre, por esas coordenadas: las del cariño por determinados objetos (el cine de terror, la historieta clásica, los cuentos absurdos, lo soez). Pero es un cariño que no implica que no pueda masticar el cerebro de la influencia mientras traga dos litros de cerveza: esa oposición, entre una línea que hace lo que quiere y una bromas que parecen un exceso imposible de ser contenido por ninguna forma de dibujo, es El Bruno.

Ahí esta su salvaje Malena, diciéndole "gorda careta" a Mafalda. O Pepito, el muñeco vúdu. O sus cientos de figuritas, evocando las Cromy u otros imaginarios de diseño que compartimos los que crecimos en los ´80. O sus participaciones en la Forro, Billiken o Lule Le Lele, o su "tienen-que-comprarlo-ya" Humor Etíliko, su único libro publicado. Así como alguna vez se dibujó una Tortuga Ninja, El Bruno es uno de los pocos, sino casi el único, historietista argentino que sabe procesar pasados sin mutarlos en lastre. Y es uno de los pocos que permite que su mundo, personal y sincero, se filtre en cada idea que termina en historieta o humor gráfico. En un mundo ideal, El Bruno haría libros para nuestros hijos y también para nosotros. Pero es un mundo monstruoso que se da el lujo de ignorar a una encantadora criatura de la noche y, principalmente, de la historieta como El Bruno.

Dante Ginevra

por Fede Velasco

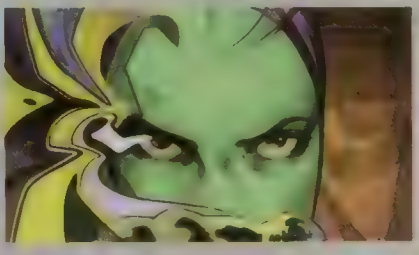
"Me di cuenta que me iba a dedicar al dibujo y de por vida en un bar, aterrado, charlando con un amigo una tarde del año 1998. Tenía muy en claro que ya había cruzado la línea y que lo mío era esto. Me daba mucho miedo esa elección pero ya no había escapatoria." Desde este momento que narra Dante hasta ahora pasaron 12 (o si lo prefieren 13) años en lo que creció una enormidad como artista. Desde sus primeros trabajos en Arkanov, junto a su compañero de dupla casi inseparable, Diego Agrimbau, hasta su actual colaboración en Fierro junto al guionista uruguayo Rodolfo Santullo o la novela gráfica "Los Dueños de la Tierra", adaptación de la novela de David Viñas a cargo de Juan Carlos Kreimer.

Pero si hay algo que caracteriza a la obra de Dante, es su versatilidad para el dibujo, a tal punto que no tiene dos laburos con un estilo parecido (quizás los que más se acerquen sean los que hizo junto a Agrimbau para HR: "El Asco" y "Camping"). Desde sus primeros trabajos en fanzines (tanto en Arkanov, como en Chelsa o Grajal), hasta obras más recientes, como el Muertero Zabaletta (de nuevo junto a Agrimbau), Entreactos (con guión de Laura Vázquez), El Asco o sus cosas en Fierro, siempre vemos algo diferente, como si estuviéramos delante de un esquizofrénico que no se decide por un estilo visual marcado. Pero lejos de eso, allí reside parte de su atractivo, su versatilidad y su capacidad de afrontar cualquier desafío por complejo y distante que el guión nos parezca a su estilo. Para muestra basta un botón, dicen, y por si fuera poco, a todo lo mencionado podemos agregar que en la actualidad se encuentra en la historieta infantil junto a Luciano Saracino, mientras trata de incursionar en el mercado norteamericano. Además de esto, hace story boards, concepts, ilustraciones, animatics, diseños y animaciones para publicidad y dicta clase la Universidad de Palermo. Más completo, imposible.

Diego Greco

por Martín Casanova

Nacido en 1979 en Banfield -barrio del que no se ha movido-, este singular y multifacético dibujante se caracteriza por tomarse su talento con humildad y no hacer alarde de su agilidad en el balompié. En algún punto de su vida, Diego estaba entre dedicarse al fútbol en forma profesional o perfeccionarse en el dibujo. Aunque no era de leer historietas, sí las compraba para mirar las ilustraciones. Y las viñetas terminaron ganando. Quién sabe la luminaria que se ha perdido el Taladro, pero la historieta argentina (e internacional) se ganó a un gran talento. A pesar de habernos criado en el mismo barrio, no conocí a Diego hasta que empezamos a buscar a un artista para Doméstico, la ópera prima de Sebastián De Caro. Cuando me lo presentaron, casi diría que fue amor a primera vista. Su estilo era perfecto, y se despachó 60 hermosas páginas en tan sólo dos meses. Me perdonó la tendinitis que le provocamos y nos volvimos grandes amigos. La gran cantidad de porno que dibujó para La Cúpula, en España, no es el trabajo que más lo enorgullece, pero le sirvió para pulir su técnica. Luego llegarían trabajos de más renombre, como la historieta infantil Fuerza Mosca, y las series que escribió su eterno co-equiper, Alejo García Valdearena: Alienígena (en el blog de 4 Segundos y la Comic.ar), y Poco y Nada, para la revista Viva, de Clarín.



Su consagración en el mercado yanki vino con la divertidísima Bad Dog (Image), con guiones de Joe Kelly. Además de hacer tiras e ilustraciones para infinidad de medios como la revista Hombres, Billiken y Loaded, realizó story boards y color digital para publicidades y largometrajes. Tuvo tiempo de fundar la escuela X-Arte!, donde forma a futuros talentos de la historieta argentina. Esto demuestra que, aunque todavía sea joven, Diego Greco ya es maestro.

Mauro Mantella

por Hernán Martignone

Hay indudablemente instalado un estilo Mantella, más allá de que se puedan reconocer sus influencias. Barroco, imaginativo, ideologizado, el guionista emblema de la era Bastión (y de editorial OVNI, donde ahora traduce The Walking Dead) es heredero de la tríada Moore/Morrison/Gaiman (y detrás de ellos Ennis, Ellis, Millar y compañía, y por qué no Rick Veitch). Podría considerarse también un recreador a la criolla del universo y del espíritu Vertigo de la DC: algunos han visto en su Bizancio (OVNI Press), dibujado intensamente por Sergio Monjes, un homenaje extremo a John Constantine, pero es mucho más que eso por lo que aporta al eterno debate sobre el color local.

Mantella se mueve con comodidad en distintos registros (esto se nota muy bien en la elección de muy diversos dibujantes según el proyecto que encare) que cruzan siempre los géneros de la ciencia ficción, los superhéroes, el fantástico. El Hombre Primordial (con un Erramouspe perfecto) es su gran versión del superhéroe, con un fondo de teología personal y formalmente magnífica; 78km/h (con Tomás Aira), si fuera filmada, se convertiría en película de ciencia ficción de culto; Tiempo5, un manga vernáculo, trabaja con sus preocupaciones sobre el tiempo y cómo representarlo por medio de las formas de la historieta. Fantaciencia (exquisitamente puesta en página por Leandro Rizzo) oscila a la perfección entre la parodia y el homenaje a la literatura y la ciencia ficción de la década de 1950. Y pese a que todos esos son trabajos de largo aliento, uno de los puntos más altos de su producción son las historias cortas de Lado-B (casi todas de cuatro páginas), publicadas en Comiqueando Extra e ilustradas por dibujantes siempre distintos (Salvador Sanz y Marcos Vergara, entre otros) que encajan a la perfección con el alma de cada uno de los guiones, en los que Mantella vuelca sus obsesiones de una manera condensada y genial. Y una mención especial para otra historia breve, "La balada de los Gurbos" (en El Eternauta: El Perro Llamador), en la que con dibujos de Alcatena y Ariel Rodríguez Migueres nos ofrece su visión de una parte del universo de la genial creación de HGO y Solano. Y si todo esto es muy pero muy bueno, creo no equivocarme al decir que lo mejor de Mantella aún está por venir.

Angel Mosquito

por Martín Pérez

"Toma vodka, fuma cigarrillos berretas, conoce la casa de Van Gogh y Disneyworld". Así es como se presentaba una década atrás Mariano Pogoriles, alias Mosquito, en una biografía que aún es posible encontrar en internet. Allí aseguraba que estaba cazado –así, con z-, que no era ningún ángel y que "cuando no tiene ataques de paranoia, sonríe, arruga su cara de niño viejo y todo le importa un pito". Salvo por la confesión de que en realidad la casa de Van Gogh no la conoció porque la derrumbaron, aquel breve retrato aún sirve para presentar al alumno de Oswal, uno de los fundadores de La Productora y autor de la consagratoria El Granjero de Jesú, donde su dibujo –y su cinismo- creció en público semana tras semana. Con un abanico de influencias que van desde Pratt y Fontanarrosa hasta los hermanos Hernández –verificable en la admirable *Vitamina Potencia*, publicada en Fierro-, la suya es una línea clara que no teme ensuciarse las manos, ni vanguardista ni retro, sino un joven clásico que siempre puso el relato antes de cualquier virtuosismo.

Un historietista de verdad, qué joder. Así como el mundo sabe ser justo, y después del cuelgue naif de Liniers encumbra la bestialidad de Sala como para compensar, bien podría ser la hora de la tercera posición de Mosquito, que sigue en Fierro – ahora con *Tristeza*, también junto a Federico Reggiani-, empezó a publicar semanalmente en Tiempo Argentino y aún sueña con una tira diaria. ¿Qué más se puede decir de semejante personaje? "Poné que soy técnico agrónomo ¿Cuántos dibujantes son agrónomos?", saca pecho en una conversación de madrugada, tomando cabal cuenta de la ridiculez que acaba de proponer, riéndose con ganas de sí mismo pero manteniendo la cara lo más seria posible. Algo típicamente Mosquito.

Diego Parés

por Juan Manuel Domínguez

Parte de los Reyes Magos –Podetti y Fayó serían los otros- que regalaron a los ´90 su Fanzine Jesús (¡Suélteme!: pieza no clave, sino incluso más fundacional que la Fierro ochentosa de la historieta que vendría), Diego Parés es el bestial hijo no lícito de una orgía entre Robert Crumb, Landrú y Harvey Kurtzman. Parés es, sencillamente, el elegido, aquel que llegó un día a Haedo, que se fue a otro lado y volvió. Y cuando volvió, fue millones, millones de historietas: el trazo de Parés es reconocible desde en un fanzine chiquito como Maldita Garcha (realizado junto a su hermano, Pablo, mascarón de proa de Farsa Producciones) hasta en el rincón del tabloide que le da hoy La Nación, Humor Petiso. Y vale por millones porque evoca, por pasión, por saber absorber, por acumular potencias mutándolas en una propia, todas las historietas que uno cree existen: bueno, obvio, no hay un trazo "Tapa de DC", lo que hay es un tipo (Parés sabe trasladar a sus dibujos el esfuerzo, sin hacer de eso otra cosa que un oficio) que lee con cariño, porque, aunque haga las pijotas venosas más clásicas de la historieta, quiere ser leído con cariño. En Humor, Humi, Barcelona, Fierro, donde Parés puso el plumín volvieron a ser evocados maestros.

Pero lo fascinante de esta operación, sea su siempre erecto Sr. Rispo o la caricatura política de turno, es que Parés lee como nadie el presente: por un lado, los límites de la historieta (se anima a rescatar cierta inocencia cuando corresponde), por el otro, del lugar común argentina (se anima a herir de muerte a cierta falsa inocencia cuando corresponde). Desde el real rescate que realiza desde su blog (El oficio del plumín) hasta el subterráneo, el que lleva a cabo con cualquier exceso que firme, Parés es la mejor realidad de la historieta argentina. Hoy, hace 50 años o dentro de cien millones.

Federico Reggiani

por Hernán Martignone

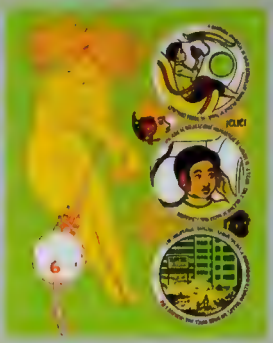
Profesor de Letras y bibliotecario, la relación de Reggiani con los libros se siente de una familiaridad extrema y se despliega con una libertad tan bien entendida que muchas veces uno ni nota la cultura libresca que hay detrás de sus guiones. El lenguaje de sus personajes se pinta de un tono coloquial natural, porque no es forzado y ni siquiera esforzado. Eso lo une, por supuesto, al resto de los autores del colectivo La Productora, que nos remite a su historia corta "El corralito" (en la antología Carne argentina, dibujada por Gervasio) y a La mueca de Dios (una de sus varias colaboraciones con Ángel Mosquito), pero también al movimiento iniciado por él que es esa fantástica experiencia llamada Historietas reales, que abrió un espacio para la historieta autobiográfica y el desarrollo de muchos interesantes historietistas. Allí publica los lunes, con dibujos de Fran López, Autobiógrafo, que inauguró la autobiografía moderna en los cuadritos argentinos y, como se ha dicho del Quijote respecto del género novela, al mismo tiempo la clausuró: todos los temas y problemáticas formales del relato "auto-bió-gráfico" ya están ahí, maravillosamente desarrollados.

Y no es casual la mención del Quijote tampoco: su adaptación de la Primera Parte, en dos volúmenes al estilo manga (Moebius, con dibujos de Sergio Coronel), constituye una verdadera lección de lo que significa trasponer una obra literaria a viñetas. No por nada realiza también una gran labor como crítico e investigador de historietas. En la Fierro descolló con Vitamina Potencia (con Mosquito), originalísima y sensible historia de dos luchadores del siempre decadente catch, y actualmente desarrolla dos series más: por un lado, Tristeza (con Mosquito), historieta apocalíptica que es, para mí, su personal y costumbrista y "aggiornada" versión del Eternauta; por el otro, Patria (dibujada por el siempre impresionante Kwaichang Kráneo, con quien ganó el concurso de reinterpretar un guion de HGO), cuadros semihistóricos sobre las luchas civiles del Siglo XIX argentino. Un guionista, más que prolífico, proliferante y personalísimo, en la gran tradición de grandes guionistas argentinos, único entre los herederos de HGO pos-Trillo.

Ignacio Rodríguez Minaverry

. por Javier Hildebrandt

Tal vez los memoriosos recuerden un one-shot de 2000 llamado *El Regreso de Daigar*, o la tira *El Niño Zorro* que se publicaba en la Comiqueando clásica. Lo cierto es que el trabajo actual de Minaverry está a años luz de aquellos primerizos intentos, y hoy ya está consolidado con un estilo muy personal y sensible, de líneas precisas y profundas, de planos largos y silencios generales.
Algo de esto puede vislumbrarse en Callejones Rojos, novela gráfica de 2005 con guión de Silvia Debor, en donde Minaverry ya da muestras de un estilo más depurado, un ritmo narrativo muy pausado y una notable dedicación en los ambientes y la reconstrucción de época. El libro pasa desapercibido (la historia de los dos niños metidos en el medio de una operación de narcotráfico está, tal vez, un poco estirada), pero el nivel del dibujante llama la atención de unos cuantos.



El reconocimiento masivo le llega en 2009 con la saga de Dora, una joven francesa de ascendencia marroquí que tiene como objetivo (además de sobrevivir sola, descubrir su sexualidad e interesarse por los movimientos políticos de los '60) la búsqueda de criminales nazis prófugos. Lejos de la trama de espionaje clásica, Minaverry relata los avatares de Dora sin prisas ni pausas, con una narración en la que contrapone la atención por los lugares abiertos, los detalles, las miradas sutiles, junto a varios fragmentos con buena cantidad de texto en los que contextualiza la acción y aporta la información necesaria para entender los movimientos de la protagonista. Recopilada en libro por la Editorial Común, este primer volúmen de Dora es un material de lectura casi imprescindible.

En la actualidad, Minaverry continúa con la segunda parte de esta saga –que parece que tendrá varios volúmenes más- en las páginas de la revista Fierro. Con ello, la cuota de sutileza, sensibilidad y compromiso está garantizada.

Javier Rovella

. . . . . por Fede Velasco

Referente indudable del under de los ´90, icono de la Catzole junto a Salva Sanz, Rovella es un autor que encontró su camino de una manera poco común. Es un autor con cinco libros en su haber, cifra que llama más la atención porque es un autor que no estuvo en HR, que no publica en Fierro y cuya producción para el extranjero se limita a los casi dos años que publico Dante Elefante en la Spirou y alguna que otra colaboración esporádica en revistas españolas.

Después de su paso por la Catzole, Rovella, se dedico casi de lleno a la animación y laburó en películas como Patoruzito, Isidoro o Valentina, entre otras. También en esos año consigue meter en Canal 7, 10 cortos de un minuto de duración de su personaje Don Pictorico (sus tiras salían en la Comicu clásica). Y es también en esta época que comienza a hacer sus primeros palotes en el campo de la la historieta infantil. Enseguida la pega con esta veta y en 2007 comienza a publicar Dante Elefante en Bélgica, en el semanario Spirou. De ahí en más, cuando vuelva a hacer historieta para adultos será más como hobbie o gusto personal.

El éxito de Rovella también es raro si pensamos que no publica en ningún medio "masivo", cosa que se va a haber revertido para cuando esta nota vea la luz, porque empieza con una historieta nueva para la revista Billiken, que constará de 20 entregas de 2 páginas. Además de esto, planea la publicación del segundo álbum de Ferreópolis y uno nuevo de Niko y Miko (esta vez para editorial Albatros), sin contar su trabajo regular en Comic.ar con Brunella. Sin dudas un autor prolífico y con carrera en un merecidísimo ascenso. Lo único que espero (y es 100 % a título personal) es que en algún momento se le dé pelota a las cosas que hace Rovella para adultos, que me encantan y están siendo injustamente dejadas de lado.

Juan Sáenz Valiente

por Javier Hernández

"Muy pocos de los dibujos parecen hechos por un profesional. No entiendo quién incentivó a este muchacho a dejar el fanzine y tirarse a los kioscos como si su revista estuviese bien hecha". En Comiqueando n°52 el Dr. Müle se refería en estos términos a los dibujos de Aequilibrium Elementis, el primer trabajo que conocimos de Sáenz Valiente. Acaso en la crítica haya algo de verdad, pero sin dudas, en mayo de 2001 nadie podía sospechar que este joven muchacho (hijo de Rodolfo Sáenz Valiente, uno de los pilares del cine de animación argentino) iba a pegar semejante salto.

Cuando apenas tres años después nos encontramos con el álbum Sarna, escrito nada menos que por Carlos Trillo, este Sáenz Valiente parecía haberse reinventado. Con un dibujo de increíble belleza plástica, excelente manejo de los climas y un gran trabajo en la narrativa, daba la impresión de ser un autor maduro, con años de experiencia en el tablero. En tiempo récord, Juan pasó de ser un casi ignoto dibujante a posicionarse como un nuevo referente.

Habría que esperar unos años más para ver su siguiente obra larga, esta vez junto a un inspirado Pablo de Santis. En El Hipnotizador, Sáenz Valiente trabaja con una línea suelta pero precisa y vuelve a demostrar su talento en la construcción de climas y en la elección de la paleta de colores, y le saca lustre a su chapa de narrador, con varias páginas de muchas viñetas resueltas con maestría.

Entre un libro y otro, Juan se despacha con una serie de historias cortas (recopiladas en dos libros: Sigilo y Matufia) de impecable factura, en las que se pasea por distintos registros: el costumbrismo, las adaptaciones literarias y el humor bizarro. Con una extraña fascinación por los climas de época y las personas de la tercera edad, Sáenz Valiente ya demuestra con creces que tiene todo para convertirse en uno de los grandes nombres de la historieta argentina. Y además, es un tipazo.

Salvador Sanz

por Hernán Migoya

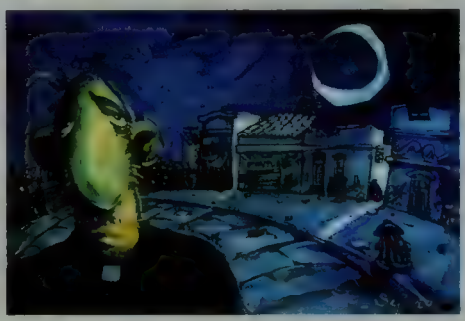
Reconocido desde la década del ´90 por su participación en el mítico fanzine Catzole, de Salvador Sanz como autor integral de historietas (aunque es animador, ilustrador, docente) sólo se puede decir que no ha parado de evolucionar. Ya mostraba, en Desfigurado (Exabrupto), un manejo increíble del género que heredó del desaparecido Oesterheld: la ciencia ficción. Pero la preocupación por lo humano que se desprende de la máquina perfecta que es su obra resulta distinta de la de su maestro (y de la tradición de Barreiro y Giménez, en la que también puede leerse), porque se centra esencial y profundamente en indagar qué es eso que llamamos realidad, sus límites y su relación con una sociedad que, para él, vive siempre en un estado de adormecimiento (y su Desfigurado anticipa, en más de un punto, lo que será años después la película Matrix). Y los monstruos, cruciales en su poética, irrumpen para mostrarnos que hay algo más que no estamos percibiendo, como en Nocturno (Ivrea) sus fantásticos hombres-pájaro.

Nadie se va a ofender si decimos que Sanz es seguramente el mejor dibujante de su generación (sus monstruos únicos lo atestiguan), pero en realidad hay que hablar de él como historietista completo (aunque ha ilustrado uno de los capítulos de El Eternauta: El Perro Llamador) porque su dibujo y sus guiones son pura narración, puro movimiento. Si al principio algunos de sus diálogos hacían algún ruido al oído, hoy es uno de los autores que más gusto da leer (todavía a resguardo del creciente "coloquialismo" de la nueva historieta argentina). Y su obra se percibe como un verdadero proyecto historietístico con unidad, coherencia y altísima calidad. Así, Legión (Ivrea) plantea la irrupción de otro mundo en nuestra Buenos Aires y desarrolla, a través de una reflexión sobre el arte, otro de los temas cruciales de sus ficciones, el Mal, que se profundiza en Ángela Della Morte (serializada en Bastión Unlimited primero y luego en Fierro). Imprescindible de punta a punta.

Sejo

por Andrés Accorsi

Como lo fuera Hortensia en los ´70 y ´80, hoy la revista de humor más importante que se publica en el Interior del país es la tucumana Papalú. Con un bonus que la hace más valiosa: ya no hay revistas de ese tipo de alcance nacional. Surgida en 2009, la zarpadísima Papalú nos permitió descubrir a un grupúsculo de afiladísimos humoristas gráficos e historietistas, entre los que se destaca claramente Sejo (José María Delgado), una cruza perfecta entre Ferro y Langer.

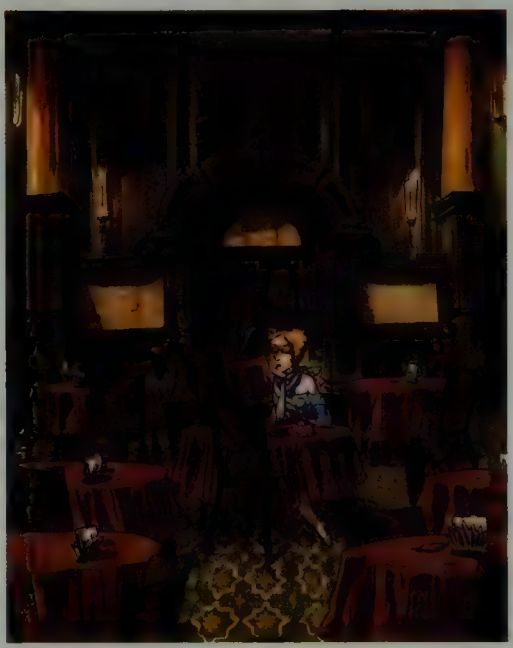


Sejo tiene 40 años de los cuales pasó muchos laburando de cualquier otra cosa, y algunos en España, donde trabajó tanto en Madrid como en Barcelona. También pasó por la Facultad de Artes de la Universidad de Tucumán, si bien eso no se intuye para nada en su estilo. Sus inicios fueron con una plancha deportiva en De Una, una revista deportiva de su provincia. Después pasó a El Periódico y hoy su producción se diversifica a niveles inconmensurables. Realiza una tira diaria para el diario El Liberal (de Santiago del Estero), la plancha semanal de La Liga (para La Información, de Madrid), una viñeta para el quincenario de Atlético Tucumán, laburitos de animación y nuevas historietas para la Papalú, que sale casi todos los meses.

Experto en rematar en espacios cortos, Sejo tiene en su prontuario una historieta larga, la terrible Oferta Lanzamiento, donde el costumbrismo visceral se caga a tiros con la temática gangsteril, pero en zona de promoción. Sejo, además de un dibujante increíble, es un maravilloso observador de lo cotidiano: el habla, la gestualidad, los graffitis, la ropa. Nada se escapa al ojo agudo de este tucumano fanático del Decano. Poco conocido en Buenos Aires, Sejo es el referente actual de la historieta humorística en el Noroeste y un talento a tener muy en cuenta, sin nada que envidiarle a los que hoy publican sus tiras en los medios masivos de alcance nacional.

Pablo Túnica

por Lautaro Ortiz

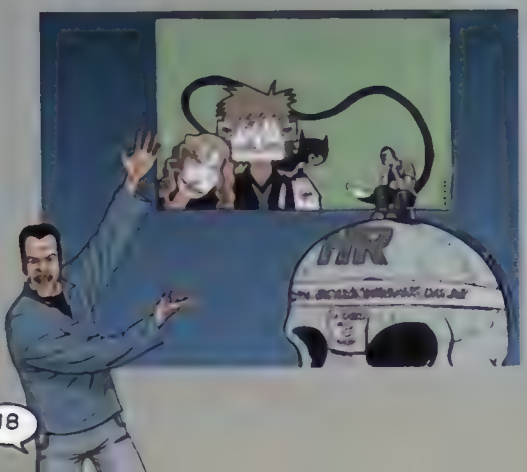


Buscando una palabra que sirva para referirme a la obra de Pablo Túnica me saltó la escurridiza, disonante y siempre en sombra "caso", que así sola suena peor que un disparo en la noche. Pero saltó y eso ocurre porque cuando uno quiere hablar de este dibujante nacido en Buenos Aires en 1984, se le complican las ideas o bien, se le desordenan. Túnica es "un caso" en la historieta argentina. No hay muchos. Hay casualidades, sucesos o problemas, pero diría que son contados los que reúnen en una misma obra todas esas atribuciones antes mencionadas. Y el caso es que Túnica no es un dibujante. Túnica es un lector que dibuja, como lo ha sido Hugo Pratt y no sigamos más. Y digo esto porque la genialidad de Túnica –genialidad acá no es sólo un sustantivo sino una verdad- no está encerrada en una sola viñeta, sino en la secuencia, en el recorrido, en el tempo de la narración, en el paso de una acción a otra, a lo largo y ancho de una página.
Fíjense en Jusepe de América (editado por Gallimard con guión de Carlos Trillo), en ilustraciones para niños como "Fantasmas" o "Los mejores cuentos de Aventuras" y en otros trabajos que hizo para la revista Genios. Fíjense y despues pasen a ver su trabajos para Fierro: Alondra Gris junto a Trillo (actualmente están trabajando en un libro para Francia sobre la misma idea), y en la serie de capítulos de Roma & Lynch. Cualquier dibujante con la técnica necesaria puede dibujar historias, cualquiera puede incluso contarlas bien, pero muy pocos los que tienen la virtud de ofrecele una mano al lector (a la manera de Melville, Stevenson, Conrad o London) para meterse de lleno en el camino de la aventura.

Dueño de un trazo preciso y expresivo, con un impecable manejo de la narrativa, este dibujante oriundo de San Nicolas sale a la luz con una serie de historias cortas que publica en distintas revistas (entre ellas, Comiqueando). Luego, acompanado de los artistas con los que conforma el Grupo Aquelarre (Federico Baert y Javier "Caio" Di Lorenzo), llegaria su participacion en la antologia Traicion (2007), titulo inaugural de la editorial Loco Rabia que funda junto al guionista Alejandro Farias. Mas adelante, y tambien para el mismo sello, dibuja -siempre en compania del grupo Aquelarre- la serie histórica Aqui Mismo (2009), con guiones de Max Aguirre, y la delirante aventura Los Mutantes Bukowski (2009), estelarizada por los alter-egos de los propios autores. También junto a sus compañeros de ruta se acerca a la historieta infantil con el personaje Jaime Pop, protagonista de aventuras para chicos en su propia revista.

Su despegue en solitario llega junto al guionista uruguayo Rodolfo Santullo, en una historia policial-costumbrista protagonizada por un elenco de jovenes de treintaipocos: Cena con Amigos, una de misterio que mantiene en vilo a los lectores de Historietas Reales (donde se publica originalmente por entregas), y consagra a Vergara como el mejor dibujante de minas del sitio web. A fines de 2009 Cena... se recopila en libro, co-editado por Loco Rabia y el sello charrua Belerofonte.
Sus trabajos más recientes son "Mas Alla de la Fábrica", historieta que cierra la antologia La Fabrica, con guion de Farias; y una nueva colaboracion con Santullo en HR, Valizas, historia de desencuentros, pasiones y exilios forzados en las orillas de la costa uruguaya. Con un estilo más suelto y una puesta en página innovadora, Vergara nos deslumbra con cada nueva entrega y nos demuestra que todavia tiene mucho mas para dar. Sigamoslo de cerca.

Empezo casi como un pasatiempo para despuntar el vicio en diciembre de 2005. Federico Reggiani y Fran Lopez daban inicio a Autobiografo, una historieta que -a la manera de los folletines por entregas- contaria en una pagina semanal lo que los autores habian vivido (o lo que ellos decian que habian vivido) en esos ultimos siete dias. No paso mucho tiempo hasta que la idea prendio en varios colegas, y pronto se sumaron Angel Mosquito, Max Aguirre, Diego Agrimbau y Dante Ginevra, Rodrigo Terranova, Kwaichang Kraneo, Mr. Exes, cada uno contando su propia historia. Tanto relato autobiográfico suelto debia tener un sitio unificador, que no demorara que el lector interesado se perdiera en la niebla de internet: nacia Historietas Reales.
Acaso el exito de HR haya que buscarlo no sólo en el talento individual de los autores, sino tambien en la interpretacion local de una tematica atractiva por aquel entonces (la autobiografía), y en la, tal vez, involuntaria motivación de servir como muestrario de una generacion de historietistas que habían sabido campear los vendavales de los '90 y ahora encontraba, por fin, un lugar que agrupara sus trabajos y permitiera una comunión con el publico, y también entre ellos mismos. Esta sensacion de "club de amigos historietistas" que se desprendia del sitio fue rápidamente captada por los lectores, que se sumó a la movida, la enriqueció con sus comentarios y volvió a HR un cuerpo organico mayor a la suma de sus partes. De ahi a la repercusion en la prensa, los eventos especiales y la publicación en libro había un sólo paso.
Hoy, a cinco años de su creación, HR ha sabido acompañar el auge historietístico del momento, aunque tambien ha perdido parte de esa unidad que lo caracterizara antano. Los factores son varios: el abandono del relato autobiográfico (sólo permanecen unos pocos estoicos sobrevivientes), las altas y bajas de varios artistas, lo errático de algunas publicaciones y el traspaso, en mayor medida, de la historia autoconclusiva al relato en fetas para su posterior recopilacion en libro. Pero en el medio ha ganado un gran cumulo de talentosos artistas y un lugar de irrefutable jerarquía como legitimador de la nueva produccion historietistica. Un espacio que, de no haber surgido con la espontaneidad de un juego entre amigos, difícilmente hubiese podido crearse y repercutir con la misma fuerza. Demos gracias.



Fieles para triunfar

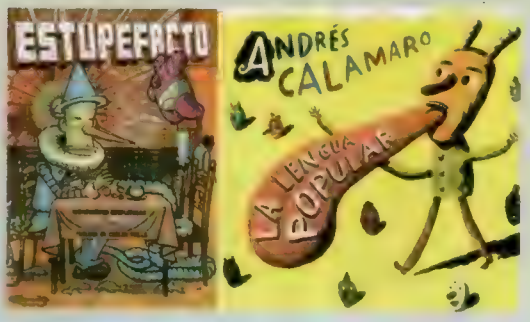
por Andrés Accorsi

Fieles a nuestro criterio lírico-genital (de hacer siempre lo que se nos cantan las bolas) elegimos a 25 artistas para colgarles la medalla de "Nuevos Maestros de la Historieta Argentina". Pero hay seis que no necesitaban que nos acordáramos de ellos, porque están más allá del debate. Y además ya tuvimos la suerte de entrevistarlos uno por uno en distintos números de la Comiqueando.

Allá por 2005, tuvimos la chance charlar con Juan Bobillo, un monstruo de treinta y pico que ya tiene acumuladas toneladas de obras (y de chapa) en Argentina, Francia, Italia, España y EEUU. Juan empezó tranqui, como asistente de Ariel Olivetti en aquellos primeros laburos de Ariel para Marvel, después dibujó alguna portada para Comiqueando y después despegó. Para el 2000 ya era una aplanadora que metía ilustraciones en Genios, dibujaba Anita la Hija del Verdugo (para la efímera Ultra, de Ivrea) y formaba equipo nada menos que con Carlos Trillo. Trillo, Barreiro, Chris Claremont, mito a mito, Bobillo pasó de Europa a EEUU, ida y vuelta, con clásicos como Sick Bird y merca más rara como Anton Blake o Chocolate con Fritas. O Howard the Duck, o muchos números medio en joda de She-Hulk. Hoy da clases, tiene una tira en Hecho en Buenos Aires (que se publica en varios países) y trabaja en una extensa y ambiciosa novela gráfica con guión de su hermano Gabriel.

Después vino Tute, esa bestia que un día dejó de ser "Juan Matías, el hijo de Caloi" para convertirse en un renovador del humor gráfico, en el tipo que le dio alas y poesía sin mezquinar jamás una gota de mala leche. Tute empezó calladito, a mediados de los ´90, estudió en la escuela de Garaycochea, pasó por medios medio ignotos y en el ´99 debutó en Primera, con sus chistes en La Nación. Coqueteó con el cine, aún canta tangos y escribe poemas, pero entre su página en la revista de los domingos y el ritmo diario que le impone Batu, el dibujo ocupa la gran mayoría del tiempo de este virtuoso de la síntesis, la línea y la libertad.

Y un día se consagró Liniers, un militante del under de los ´90, de breve pero recordado paso por Suélteme (la revista de sus ídolos) y la Comiqueando Clásica. En 2000 cayó en Página/12 a dibujar un Bonjour por semana *y dos años después* pasaba a La Nación, a reescribir el decálogo de la tira diaria con su hiper-hit, Macanudo. Macanudo (que se publica en unos 10 idiomas) eclipsa todo; hasta la fama mediática que le dieron sus shows *junto al músico Kevin Johansen, la peli* basada en sus días en Canadá, sus ilustraciones para libros (infantiles y no tanto), sus muy espaciadas colaboraciones en Fierro, su gran tira en Hecho en Buenos Aires... Todo quedó chiquito al lado del boom Macanudo, un furor que le permitió incluso lanzar en 2008 su propia editorial.



Después le tocó a Lucas Varela, otro de la cantera de Comiqueando, que también pasó por el under de los ´90 (en el recordado fanzine Kapop!) y que desde principios de este milenio no paró de avanzar hacia su sueño: vivir exclusivamente del dibujo, en lo posible de historietas. Porque también es ilustrador, infografista y diseñador, pero a él lo apasiona la historieta. Si no me creés, repasá Estupefacto, El Cuerno Escarlata, El Síndrome Guastavino, Matabicho, o sus obras que todavía no se recopilaron, como Loly Pop (que salía en la revista de La Nación), Ele (de Genios), o Sasha Despierta (de Fierro). Ahora, al borde los 40, el sueño de Lucas es real.

¿Cómo será ser referente SIEMPRE? Porque Gustavo Sala fue referente en el under de los ´90, en la Comiqueando, después en la Fierro, ahora en la Rolling Stone... ¿cuál será el secreto? Lo cierto es que hoy Sala está en un momento increíble, con trabajos para Fierro, Rolling Stone, Página/12, colaboraciones en La Murciélaga, un libro de chistes inéditos para Llanto de Mudo y reediciones de toda su obra (hasta Torni Yo, la serie infantil que hizo con Trillo y Maicas) tanto en Argentina como en España. Con el humor guarro y delirante como bandera y un talento para el dibujo poco frecuente, Sala sigue conquistando al mundo sin moverse de su Mar del Plata natal. Y además canta y hace radio. Un fenómeno que por ahora es de culto, pero puede explotar y fuerte.

Y no se puede cerrar el paquete sin meter un guionista. Ojo,no cualquiera, uno que arrancó queriendo ser dibujante, después coqueteó con la edición y con la dramaturgia y finalmente se abrazó al complejo oficio de escribir historietas. Donde muchos fracasan, Diego Agrimbau triunfó. Hizo comic porno, infantil, ciencia-ficción, policial, grotesco, costumbrismo, lo que quieras. Siempre rodeado de excelentes dibujantes, empezó en el under, pasó por La Productora y hoy trabaja para varias editoriales europeas, da clases, tiene su tira diaria en Tiempo Argentino y una serie en Fierro llamada Cieloalto. Y muchos libros editados, y muchos premios, y muchos proyectos, y muchos fans. Enorme carrera para un tipo que todavía no sopló 35 velitas.

LA ERA DE FIERRO

por Fede Vasco

A esta Altura hablar de la Fierro parece una huevada, es algo de lo que se dijo tanto que casi carece de sentido; pero si pensamos en que es prácticamente la única revista de historietas nacional de distribución masiva, queda claro que nunca vamos a poder dejarla de lado.
Durante los ´90 había una muletilla que se escuchaba todo el tiempo y era "no hay editores". De esta manera a la mayoría de los autores no les quedaba otra que autoeditarse y tiene bastante sentido que cuando volvió la Fierro en el 2006, algunos de esos autores pasaran a formar parte de sus filas, junto a otros con muchísimos años de trayectoria y a unos pocos que parecían salidos de la nada. Y así, de a poco y como quien no quiere la cosa, Fierro "invento" a una nueva generación de autores, que -si somos honestos- de nueva no tenía nada, ya que todos ya habían publicado antes en algún lado, pero sin dudas los conocíamos pocos, los "iniciados", por decirlo de alguna manera.

No te voy a decir que hoy podés hablar de Salvador Sanz o Lucas Varela con el verdulero, pero si le decís "publica en la Fierro", el tipo más o menos entiende de que le estás hablando, y así pasa con la mayoría de los que allí publican. ¿Cuantos lectores de Fierro habían visto una Kapop, una Catzole, una Morón Suburbio? ¿Cuántos habían tenido la chance de conocer a Saenz Valiente, a Túnica o a Minaverry?
Muchas veces nos quejamos de que las historietas con continuará no se pueden leer, que le faltan más guionistas, que le dan espacio a algunos impresentables que no se pueden creer, que hay muchas bestias de la historieta a las que no le dan lugar, que su contenido es irregular... Pero no podemos quejarnos de la función que cumple como vidriera, de cómo puso en vigencia a un montón de autores injustamente desconocidos hasta ese momento, de cómo se juega por brindar un espacio distinto y que no discrimina en base a trayectorias.
Sin dudas es gracias a la Fierro (entre otras cosas) que esta nota hoy es posible, y por eso sólo nomás, ya se merecía este recuadrito.

Lo de las generaciones es caprichoso: entre los 25 maestros a los que visitamos hoy, hay tipos de 28 y tipos de 40. Con los grossos de la camada que viene pasa lo mismo: casi todos se empezaron a hacer conocidos en la segunda mitad de la década pasada, pero tienen edades muy diversas.

Algunos incluso ya tienen varias obras publicadas acá o en el exterior: Luciano Vecchio, por ejemplo. Brian Jánchez, Jok, Fernando Baldó, Kioskerman, Ernán Ciriani, Fabián Zalazar, Fede Pazos, Berliac, Nahuel Sagarnaga, Leonardo Pietro, el tucumano César Carrizo, el cordobés Nico Sánchez Brondo, el rosarino Renzo Podestá... Están ahí, a milímetros de esa obra que los ponga entre los más grossos.

Otros todavía no pasaron de algunos laburos en Fierro, La Murciélaga, o Comic.ar, o de publicar en blogs o en antologías de muchos autores. Pablo Vigo, Rodrigo Luján, Andrés Lozano, Karlo Lottesberger, Edmunds, Kwaichang Kráneo, Diego Simone, Juan Soto, Tom, Gastón Souto y el Polaco Scalerandi, Martín Túnica (hermano mellizo de Pablo)... Estos son realmente muchísimos.

Por el Comix Trip también suelen desfilar varios monstruitos con enorme proyección: Aleta Vidal, Mauro Lirussi, Ariel López V. (hoy consagradísimo en el palo de la animación), Mauro Vargas, Fabián Mezquita, Leandro Rizzo, Ligia Berg... y un montón más, por supuesto.

Atenti también a las chicas. Entre las más grossas de la próxima camada están Sole Otero, Rocío Zucchi, Andrea Jen, Gato Fernández, Nacha Vollenweider y Sabrina Florio, además de Ligia y Aleta, a las que ya nombré.

¿Guionistas? Hay varios, pero me quedo con dos fundamentales: Alejandro Farías (también editor, escritor y poeta) y Luciano Saracino (también guionista de TV, escritor y periodista), los dos con bastante obra ya publicada y una horda importante de fans.

Me olvido de miles y lo lamentaré forever. Lo importante es que, con nombres como estos, sólo se puede mirar el futuro de nuestra historieta con un enorme optimismo.

Acaso el encuentro y la integración entre los historietistas argentinos y sus pares latinoamericanos se haya iniciado en el –hoy mítico- festival Frontera, organizado por La Productora en 2005. Allí se establecieron los primeros contactos con autores y editoriales de los países limítrofes. Uruguay nos traería a Belerofonte, el sello comandado por el guionista Rodolfo Santullo que nos permitió conocer a grandes artistas como Renzo Vayra, Matías Bergara, Ignacio Calero y el propio Santullo, que también colabora con dibujantes argentinos y co-edita en conjunto con Loco Rabia. También nos cruzamos con el grupo Guacho!, responsable de la revista homónima, cruza de historieta, ilustración y diseño gráfico en una onda similar a la *Lápiz Japonés* local. También nos acercamos a otros grupos reunidos alrededor de las antologías *Arcanos* (de Chile) y *Negro* (de Bolivia).

Con la llegada del festival Viñetas Sueltas, el intercambio con el resto de los países del cono sur se hizo más fluido. Así, nos interiorizamos aún más de los autores que conforman la nueva historieta boliviana (muchos reunidos en la muy recomendable antología *La Fiesta Pagana*), entre los que destacamos a Frank Arbelo –cubano radicado en La Paz-, Joaquín Cuevas y Susana Villegas, entre otros. De Brasil conocimos los trabajos de Samuel Casal, Allan Sieber, y la dupla Fábio Moon-Gabriel Bá. De Chile destacamos los trabajos de Christiano y Jorge Quién (chileno por adopción), que tiene un libro de edición local, el interesante *Humanillo*. Muy atractiva es también la nueva historieta peruana, con excelentes autores como Jorge Pérez Ruibal, Jesús Cossio y el grupo de la revista *Carboncito*. Finalmente, Colombia nos trae los talentos de Joni B., Truchafrita, Max Moskú (que pasean sus páginas por *Historietas Reales*) y Andrezzinho, cuyos *Bastonazos de Ciego* ya tienen su edición local. La difusión en Argentina de estos artistas se la debemos también en gran parte a las revistas *Suda MeryK!* (de Thomas Dassance) y *Cábula* (de Ernán Ciriani).

En resumen, un panorama variopinto e interesante que, al igual que el argentino, sigue creciendo con talento y esfuerzo.

Los Héroes más poderosos de la Tierra estrenan nueva serie animada y eso nos da la excusa perfecta para hacer un repaso por la historia animada de los

AVENGERS

GÉNESIS ANIMADA

La historia animada de los Avengers tiene su inicio casi en la misma época que el universo Marvel, aunque no como se cree. En 1965, la Grantray - Lawrence Animation llegó a un acuerdo con Marvel para producir una serie animada protagonizada por cinco de los héroes más populares de la Casa de las Ideas. Iron Man, Hulk, Thor, el Capitán América y Namor fueron los personajes elegidos por esa compañía de animación para protagonizar las historias de The Marvel Superheroes, programa que en general adaptaba casi en forma literal las viñetas producidas por Stan Lee, Don Heck y el Rey Kirby entre otros, con una animación casi inexistente.

De esta manera, los Avengers (al menos la mayoría de sus miembros fundadores) tuvieron su bautismo animado en la televisión norteamericana en forma individual, en episodios que hoy cualquier fanático podría realizar con la ayuda de unos comics y el programa Flash, pero que en su tiempo causaron sensación a pesar de su precaria fluidez de movimientos. Los Avengers como grupo hicieron su aparición sólo en algunos de los 13 episodios dedicados al Captain America con diferentes formaciones que respetaban a rajatabla la de los comics de esa época.

Y pesar de que pocos años después Hanna-Barbera logró hacer de los Fantastic Four (el otro grupo superheroico de Marvel) un éxito animado, los Avengers quedaron en un letargo televisivo de casi dos décadas.

DETRÁS DE ESCENA

Desde su aparición como invitados en The Marvel Superheroes, los héroes más poderosos del Universo Marvel se quedaron sin pantalla, al menos hasta 1981 cuando volvieron a la carga en un cameo realizado para la serie de Spiderman. En el episodio "Arsenic and Aunt May", el super grupo (compuesto por Captain America, Thor, Iron Man, Vision y Scarlet Witch) aparece como un dibujo animado en una televisión. El truco fue luego utilizado por los productores para presentar a Namor, Namorita y a los Inhumans, entre otros.

Ya en la década del ´90, los Avengers continuaron a la busca de productores mediante cameos en la serie animada de los Fantastic Four (1994- 1996), algo que no los ayudó en lo más mínimo, aunque sí permitió que uno de sus integrantes, el Incredible Hulk, obtuviera su propio programa. Los cameos del grupo sucedieron en los episodios "To Battle a Living Planet", donde ayudaban a Reed Richards y familia en el rescate de víctimas de un terremoto; y en "Doomsday", machacando al Dr. Doom que había absorbido (otra vez) los poderes del Silver Surfer.

Una curiosidad de esta época fue la serie animada de Iron Man (1994 – 1996), que también formaba parte de la Marvel Action Hour junto a Fantastic Four. En la misma, Tony Stark compartía protagonismo con los miembros de Force Works (Fuerza de Choque, según Forum), una facción disidente de los West Coast Avengers que conta-

ba con una alineación similar; salvo por el U.S. Agent y Wonder Man. Se podría considerar entonces a la serie de Iron Man como una suerte de Avengers animados, y los primeros en tener serie propia.

Poco antes, el grupo tuvo una aparición más afortunada en la gloriosa serie animada de los X-Men, en el episodio doble "One Man´s Worth", donde los héroes mutantes debían viajar al pasado para prevenir el asesinato de Charles Xavier. En una de las escenas del futuro alternativo, se puede ver a los Avengers como una fuerza de choque antimutante liderada por el Captain America que lucha contra los rebeldes comandados por Magneto.

Y tras estas escaramuzas televisivas, le llegó el turno al grupo (al menos al principal) de tener una serie animada propia.

¡PONÉ A LOS SUPLENTES!

¿Una serie de los Avengers sin el Capi, Thor o Iron Man? Pues sí, eso es lo que pasó por la mente de Avi Arad en 1999 cuando decidió dar luz verde a la primera encarnación animada oficial del grupo heroico. Con el comic en un cénit creativo gracias a Kurt Busiek y George Perez, Arad fue a por el billete fácil y así le terminó yendo: la serie se estrenó en los EEUU (por canal Fox) el 30 de octubre de 1999 y fue cancelada el 26 de febrero de 2000 tras la emisión de sus trece episodios.

Durante el transcurso de la serie, el grupo estuvo conformado por Ant-Man (que a su vez oficiaba de líder ante la ausencia de los tres grandes), Tigra, Hawkeye, Scarlet Witch, Wonder Man, Wasp, además de Vision y Falcon que se enrolan en el primer episodio. Entre todos igualaban la formación de los West Coast Avengers de 1984. Pero, lo que había funcionado muy bien en los comics, no iba a repetirse en la televisión por un factor preponderante: la ausencia de los personajes masivos como el Capi, Thor y Iron Man que, si bien aparecían en la presentación, apenas se daban una vueltita para levantar el rating en algún episodio, como oficiando de tutores del grupo.

La principal novedad que incluían estos Avengers era la utilización de unas armaduras que, en determinado momento del episodio en curso, se activaban al estilo de las de los Power Rangers, en un momento muy inspirado por los animés más clásicos. Un detallecito que sin duda alguna estaba apuntado a los más pequeños de la familia como para justificar la compra del muñequito correspondiente, pero que irritaba por demás a los fanáticos de los personajes.

Las historias, que presentaban varias referencias a la rica historia del súper grupo para hacerlas más atractivas a los iracundos fans, comienzan cuando The Vision es enviado por Ultron para destruir a los Avengers pero termina por unirse al equipo tras dejar a Wonder Man en coma, situación que se prolonga hasta casi el final de la temporada.

En los sucesivos episodios, los Avengers se enfrentan a Kang, The Swordsman, los Masters of Evil (Baron Zemo, Tiger Shark, Absorbing Man, Moonstone, Whirlwind, Boomerang, Cardinal y Dragonfly), una versión tétrica del Grim Reaper, Zodiac y patanes de la talla del Circo del Crimen, Attuma, Agatha Harkness y los Siete de Salem; y

como no podía ser de otra manera, a Namor que siempre sale a buscar roña con cualquier héroe marveliano que estrena serie.

Como para levantar un poco la puntería, se planeó hacer aparecer en la segunda temporada (por fin) a Thor así como a los X-Men de la serie animada del ´94, pero todo quedó en la nada tras la cancelación del cartoon. De esta manera, Avengers: United they Stand –también Avengers United – pasó en forma breve por las pantallas de los Estados Unidos como así también por las de Argentina, país en donde se la pudo ver a través de Fox Kids, ahora llamado Disney XD.

Pero a pesar de su corta existencia, Marvel no se privó de comercializar todo el merchandising que pudo sobre la serie. De esta manera, Toy Biz (la empresa de juguetes de Avi "no se me escapa una" Arad) lanzó a la venta una línea de coñemus basados en la serie animada que incluían a Ant-Man, Falcon, Hawkeye, Kang, Tigra, Vision, Ultron, Wasp, Wonder Man y hasta al desaparecido Captain America; amén de los consabidos vehículos que suelen acompañar a estas figuras.

Además, y fiel a la vieja costumbre de editar comics sobre series televisivas, Marvel hizo su propia versión de Avengers: United they Stand escrita por el talentoso Ty Templeton y dibujada por Derec Aucoin.La serie se ca-

racterizó por llenar los huecos dejados por la serie de TV y de esta manera se explicaba el origen de las armaduras que utilizaban los personajes luego de un combate casi mortal con Ultron.

Además, Templeton se las ingenió para incorporar nuevas versiones de personajes clásicos de la serie como Black Widow, el Barón Strucker, el Black Knight, Doctor Doom, The Collector y organizaciones criminales como HYDRA y A.I.M. De todas maneras, y a pesar de las buenas intenciones de los autores, la serie no pasó de su séptimo número (junio del 2000), algo comprensible teniendo en cuenta que la fuente original de las historias había sido cancelada.

Guía de Episodios

Avengers Assemble, Part 1
Avengers Assemble, Part 2
Kang
Comes a Swordman
Remnants
Command Decision
To Rule Atlantis
Shooting Stars
What a Vision has to do
Egg-Streme Violence
The Sorceress's Apprentice
Earth and Fire, Part 1
Earth and Fire, Part 2

MUNDOS PARALELOS

El 21 de febrero de 2006, los fanáticos de la animación se llevaron una sorpresa: la Casa de las Ideas inauguraba su sección de cartoons con el lanzamiento de una película en DVD basada en el super-exitoso comic The Ultimates, de Mark Millar y Bryan Hitch.

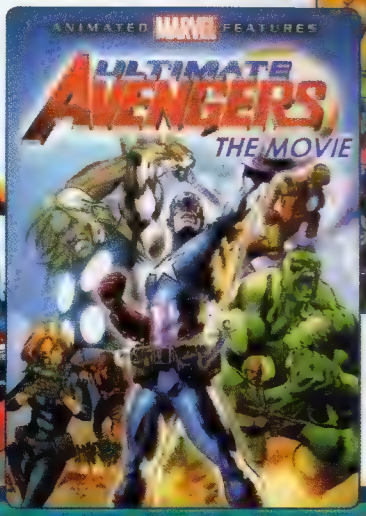
The Ultimate Avengers, realizada en coproducción con Lions Gate Entertainment (que también co-produjo algunas de las películas de Marvel, como las dos entregas de The Punisher), toma varios de los elementos del comic pero no los refleja en forma fiel y precisa, sino que realiza una adaptación para que la película pueda ser disfrutada por todo tipo de público. De esta manera, la película queda –según estipularon algunos críticos- "atrapada" entre diferentes públicos, sin llegar a definirse en ningún momento si es para niños o para adultos, como sí hicieron en su momento Batman Animated o Spawn.

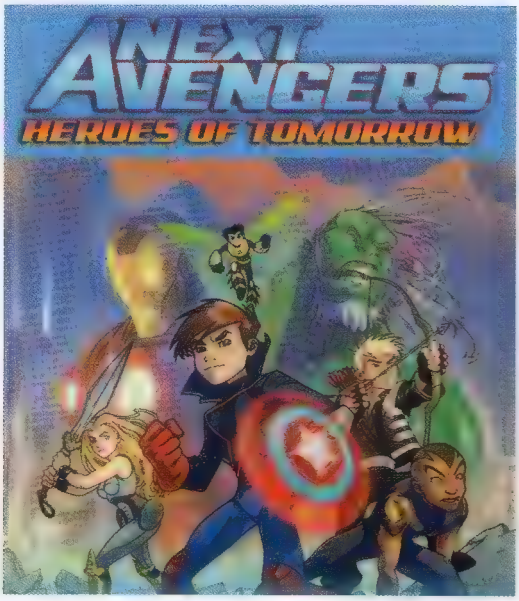
La historia comienza cuando el Captain America asalta una fortaleza nazi donde descubre que los agentes de Tercer Reich son una raza alienígena –los Chitauri- que planean camuflarse entre la humanidad para conquistarla. El Capi evita el lanzamiento de un misil contra los EEUU pero queda en estado catatónico bajo capas y capas de hielo.

Años después, el director de S.H.I.E.L.D. Nick Fury, Bruce Banner, Betty Ross y algunos científicos logran encontrar el cuerpo del Capi y, tras descongelarlo para su estudio, descubren que aún vive. Fury decide entonces formar un equipo de superhumanos con el Capi, Giant Man, The Wasp, Iron Man, Thor y Black Widow para enfrentar a los Chitauri.

La película –dirigida por el veterano de Batman Animated Series Curt Geda, Steven Gordon y Bob Richardson- tuvo un notable éxito en ventas de DVD y un muy buen rating en su estreno, por el canal Toonami, dos meses después; razón por la cual se comenzó a trabajar en una secuela que llegó seis meses después. La segunda historia- titulada Ultimate Avengers 2: Rise of the Black Panther- fue dirigida por Will Meugniot y Richard Sebat, salió a la venta el 8 agosto de 2006 y se estrenó en Toonami el 21 de octubre de ese año.

En esta secuela, los Chitauri vuelven a la Tierra a por el Vibranium de Wakanda y se cargan al Black Panther que gobierna dicho país africano. T´Challa, el hijo del monarca asesinado, recurre al Capitán América por algo de ayuda. Nick Fury ve la oportunidad de meterse en el enigmático país de Black Panther y decide enviar a los Avengers que no son tan bien recibidos. Muy a su pesar, los héroes pelean por defender Wakanda pero no es sino con la ayuda de Bruce Banner –que permanece preso desde el final de la primera entrega- y la oportuna aparición de Thor, que logran derrotar a los insistentes alienígenas a un alto costo ya que Giant Man pasa a mejor vida.





HEREDEROS DE UNA VENGANZA

El notable suceso de la segunda entrega preparó el terreno para una catarata de películas marvelianas animadas, entre ellas Next Avengers: Heroes of Tomorrow.

Esta tercera entrega de los Vengadores animados se ubica en un futuro apocalíptico donde los protagonistas originales han sido vencidos y diezmados por Ultron, su eterno antagonista. Tony Stark, uno de los sobrevivientes de la masacre, ha tomado bajo su cuidado a los hijos de algunos de los integrantes del grupo y los ha llevado a una base secreta ubicada en el Ártico. De esta manera, Henry Pym Jr. (hijo de Giant Man y Wasp), James Rogers (fruto del Capi y Black Widow), Azari (hija de Black Panther y Storm) y Torunn (primogénita de Thor y Sif) pasan doce años ocultos del villano hasta que por un error se revela su existencia. De esta manera, los jóvenes Vengadores deberán aliarse al joven Francis Barton (el hijo de Hawkeye y Mockingbird) para liberar a Tony y derrotar al asesino de sus padres.

La película, dirigida por Jay Oliva (el mismo de Iron Man) debió cambiar su título varias veces. Del original Teen Avengers pasó a Avengers Reborn y luego a Next Avengers, parecido (pero no igual) al comic de la efímera línea MC2. De las tres entregas es la que mejor animación tiene gracias al trabajo del estudio japonés Madhouse

En Argentina sólo se editó Ultimate Avengers (junto a Iron Man) por parte de Editorial Vértice aunque todas las películas son retransmitidas por los canales infantiles de la cadena HBO.

Los Next Avengers fueron incorporados al universo Marvel nada más y nada menos que en la Avengers Vol.4 #1 con la que la Casa de las Ideas comenzó la llamada Heroic Age.

DEFORMERS

Corría 2007 y Marvel, tras los pasos de varias líneas de juguetes japonesas, lanzó junto a Hasbro el Super Hero Squad, unas versiones cómicas de sus personajes, también conocidas como super-derformed. Aunque la intención era llegar a los niños de 3 años, la línea pegó también en los adultos y muy pronto Marvel debió ampliarla con más series de muñecos que incluían vehículos y playsets.

Por eso, y con el recuerdo de Transformers, G.I. Joe y He-Man a cuestas, no fue de extrañar que en septiembre de 2009 debutara por el Cartoon Network el Super Hero Squad Show. La historia cuenta cómo el Dr. Doom planea hacerse con el control del mundo gracias a la Espada del Infinito, pero Iron Man le arruina la diversión al destruir el arma. Las piezas de la espada se dispersan por Super Hero City y Doom forma la Lethal Legion (con M.O.D.O.K. y Abomination a la cabeza) para recuperarla.

Iron Man se decide a detenerlo y por eso junta a sus amigos Thor, Wolverine, Hulk, Falcon y... Silver Surfer en reemplazo de Spiderman a quien Sony Pictures no deja salir de su elenco estable. Juntos, estos semi Avengers intentarán detener a los habitantes de "Villainville" que incursionan en sus pagos buscando partes de la dichosa espadita.

El desfile de superhéroes de Marvel es incesante y las referencias al universo comiquero (Capitán América como jefe de S.H.I.E.L.D., Galactus, los Fantastic Four) infinitas. Pero el condimento esencial de la serie es el humor y en eso, Super Hero Squad no tiene par, detalle que le ha valido una legión de seguidores y, por ende, una segunda temporada.

Como detalles destacables, la serie posee una secuencia de apertura realmente alucinante con un tema pegadizo, infinidad de cameos y un chiste en el que Hulk se transforma en un personaje distinto en cada episodio, algo que seguramente se le debe a la gente de Film Roman, también responsable de Los Simpson.

La segunda temporada traslada la acción al espacio, donde los héroes (Thor con traje actualizado) y la Scarlet Witch en lugar del Surfer, deberán detener a Thanos que quiere obtener el Guantelete del Infinito.

Tras la adquisición de Marvel, Disney estrenó la serie a fines del 2010 por su canal XD y la mantiene en el aire en Latinoamérica bajo el título "Escuadrón de Superhéroes" todos los días a las 9 y 9:30 los fines de semana.

El tema del verano

"Fight As One"

Letra. Guy Erez y David Ari Leon
Intérprete: Bad City

Our World's about to break.
Tormenting and Attacked
Lost from when we wake
With no way to go back
I'm Standing on my own.
But now I'm not alone (Avengers Assemble).

Always we will fight as one,
Till the battle's won
with evil on the run
we never come undone

Assembled we are strong
Forever fight as one
Assembled we are strong
Forever fight as one

Se va la segunda...

En 2010, decididos a copar el mercado de la animación a como dé lugar, Marvel Animation volvió a juntar a los héroes más poderosos de la Tierra para protagonizar por fin un cartoon como Odin manda.

Bajo el tema "Fight as One" entonado por Bad City, los Avengers -los de primera, por si no quedó en claro- se reúnen por vez primera en la televisión para detener a los peores villanos y contarles a los despistados quiénes son; con miras al estreno de la película del grupo que ocurrirá en el 2012.

Bajo la batuta de Joshua Fine -creador del concepto de la serie y productor de Planet Hulk, Iron Man Armored Adventures (Aventuras de Hierro en Latinoamérica) y Wolverine and the X-Men, entre otras-, y con los guiones de Christopher Yost (co creador de X-23), Avengers: Earth´s Mighty Héroes (Los Vengadores: Los Héroes más Poderosos del Planeta, en castellano) sigue el concepto inicial impuesto por Stan Lee y Jack Kirby pero le agrega elementos tomados de todas las épocas del grupo como el del capítulo inicial en el que los 75 villanos más poderosos del mundo se escapan de las prisiones de S.H.I.E.L.D y que no es otra cosa que la adaptación de los primeros números de New Avengers de Brian Michael Bendis y David Finch, aunque en mayor escala.

Con producción de Marvel Animation y Film Roman, la serie debutó en Disney XD en septiembre de 2010, con 20 microepisodios en los cuales relataban el origen de los diversos héroes y villanos, y sentaban las bases de las historias por venir. El estreno oficial de la serie en los EEUU ocurrió en octubre y desde enero se lo puede ver en Latinoamérica, también en Disney XD, los sábados y domingos a las 16:30 y a las 23:30.

La formación inicial del equipo (y que se refleja en la escena final de la presentación) comprende a Iron Man, Thor, Giant Man, The Wasp y Hulk. Al adaptar de cierta manera las historias de Stan Lee, el Capi recién pasa a formar parte del equipo promediando la primera temporada así como también Hawkeye y Black Panther, que llegan en busca de ayuda y se quedan.

De esta manera, los primeros dos episodios se ocupan de relatar la fuga de villanos y la frágil alianza que se teje entre los héroes protagonistas para detener al más peligroso de ellos: Graviton, un científico al que S.H.I.E.L.D. retuvo inconciente durante diez años y que ahora busca venganza contra Fury. Tras rechazar la invitación del jefe de S.H.I.E.L.D. para formar parte de la organización, Tony Stark decide instar a sus compañeros a unirse en un supergrupo para recapturar a los villanos en forma más efectiva y descubrir quién está detrás del plan.

Los siguientes cinco episodios son un compilado de los microepisodios en los cuales se colocan las piezas en orden para lo que vendrá a continuación y que no es sino una sucesión de batallas de magnitudes épicas al estilo Dragon Ball que dejan a New York en peor estado que los aviones del 9/11.

Lo más interesante de Avengers: Earth Mighty Heroes (además de la galería de villanos) es sin duda la sincronización que tienen con el universo comiquero de Marvel, una lección aprendida sin duda algunas de las varias series de DC como Batman Animated, Superman y Justice League Unlimited, y que ha demostrado una gran efectividad a la hora de fidelizar fanáticos, ya sea lectores del comic o televidentes que recién se acercan a conocer al grupo. De momento, el impresionante éxito de la serie le ha garantizado una segunda temporada llena de acción e intrigas que seguirán cautivando fanáticos por doquier. ☑

DEUX: NOVEDADES DE HISTORIETA ARGENTINA, COMIC EUROPEO, AMERICANO Y MANGA JAPONES

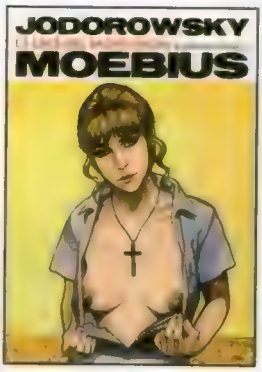
DE MOEBIUS A SALA, DE HEROES ACOMPLEJADOS A INCUBOS BUENA ONDA!

LULE LE LELE 10 AÑOS
Tomo único (color, 96 pgs)
Historieta / Humor gráfico
Souto, Scalerandi, Santos, Mira, Sala, Langer, Scuzzo, El Bruno

LA LOCA DEL SACRE COEUR
El Corazón Coronado Tomo 1 de 3 (b/n, 72 pgs) Comic europeo
Alejandro Jodorowsky, Moebius

KRANTZ
Tomo 1 de 2 (b/n, 96 pgs)
Historieta / Terror
Horacio Lalia, Jorge Morhain

TOP TEN TOMO TP
Tomo 1 de 4 (color, 96 pgs)
Comic americano
Alan Moore, Gene Ha
¡Opcional en 3 comics individuales!



EL PERFUME DEL INVISIBLE
Tomo unitario (color, 64 pgs)
Comic europeo *Milo Manara*

BIBLIOTEKA CAZADOR
Tomo 7 (color, 144 pgs)
Historieta / Parodia
Lucas, Ramírez, Olivetti, Cascioli

BAD BOY
Tomo único (color, 48 pgs)
Comic americano
Frank Miller, Simon Bisley
(La tapa no es arte final)

ASTRO BOY
Tomo 6 de 23 (bn, 224 pgs)
Manga japonés
Osamu Tezuka

www.deuxstudio.com.ar / www.deuxgraphicastudio.blogspot.com

Deuxstudio editorial Deuxgraphica

Artículos de lujo

Desde el vamos, hay que destacar que Sudáfrica es un país pobre, en el que muchos artículos básicos son de acceso muy limitado. Es un país con una tradición cultural sesgada por su propia historia, y que no pudo darse el lujo de ser cuna de muchos artistas que gocen de renombre internacional. O sea, si el panorama pinta así de malo, pensar que el comic puede ser una excepción es un error grosero. En primera medida por su valor. Una historieta es un artículo de lujo, sólo posible para las clases acomodadas. En segundo lugar, en Sudáfrica no sólo las historietas no tienen mucho lugar dentro de la cultura popular, sino que incluso hoy son vistas como un material apuntado hacia el mercado juvenil. Por lo difícil de su economía, sumado al hecho no menor de tener 11 idiomas oficiales, Sudáfrica no tiene grandes sellos editoriales, y esta realidad afectó notablemente el mercado de las historietas. Porque no sólo se complicó la posibilidad de ediciones locales de comics extranjeros, sino que también se hizo más difícil aún la creación de sellos locales que apuesten a los autores de allí. Pero a pesar de esto, la historieta logró meterse como herramienta de conciencia social. Pero no nos adelantemos, y volvamos a qué entiende en Sudáfrica por comics.

Adultos o infantiles

Básicamente, esas son las dos variantes del comic en Sudáfrica. Mejor dicho: para el lector promedio, en esos dos grupos (arbitrarios y prejuiciosos) se divide el comic en Sudáfrica. De manera casi sorprendente, el de superhéroes, el europeo y el manga conforman la lectura juvenil, mientras que las tiras de diarios, vendrían a ser el material para adultos. Pero lo cierto es que el abanico se abre un poco más. Y por esa brecha se mete una de las revistas más importantes nacidas en ese país: Laughing Stock SA. Planteada como una suerte de MAD Sudafricana, esta publicación fue creada a finales de los ´80 por Rico Schacherl, un austríaco que vivía en Johannesburg desde muy joven. Esa revista, si bien duró menos de dos años, dejó una huella enorme en el compacto panorama comiquero Sudáfricano. En 1992 el dibujante Harry Dugmore conoció a un escritor americano que vivía en Sudáfrica: Stephen Francis. Ambos eran grandes fans de Laughing Stock y salieron a buscar Schacherl, a ver en qué andaba. Finalmente, en 1992 entre los tres idearon la tira diaria más importante de ese país: Madam & Eve, un comic que cuenta la relación entre una mujer blanca y su ama de llaves negra. La serie fue un éxito descomunal, y dio origen a varios especiales y hasta una serie de televisión. Aún hoy es la historieta sudafricana más conocida en Europa.

Jeremy Nell

Otra tira que tuvo una enorme repercusión fue White Trash, que comenzó a publicarse en 2005 para llegar a su final en 2008. Estaba focalizada en la vida en la ciudad, y no escatimaba en absoluto en mostrar el costado más amargo y corrupto de la sociedad sudafricana. Su autor, Jeremy Nell, decidió cerrarla y actualmente publica Ditwits, otra tira que también es un éxito absoluto.

Otros dibujantes importantes, aunque más volcados al humor gráfico y la cariactura política son Zapiro, John Curtis y Andy Mason, este último autor de What's So Funny? Under the Skin of South African Cartooning, el único libro acerca de la historieta y el humor sudafricanos, editado a fines de 2010.

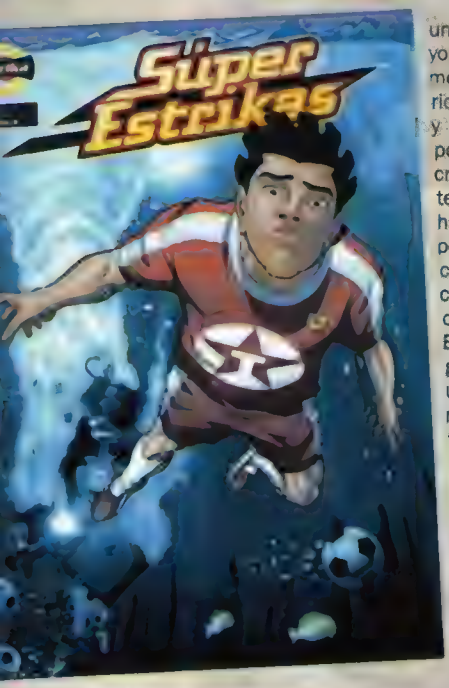
Fútbol y Superhéroes

A mediados de los ´60 en Sudáfrica se publicó Jet Jungle, un comic de aventura en la línea del Flash Gordon de Alex Raymond. Originalmente era un personaje radial, cuya popularidad era tan enorme que llegó a las historietas, para generar un verdadero boom. Y con ese precedente, hubo dos historietas que en el Siglo XXI salieron a conquistar el gran mercado. Por un lado se encuentra Super Strikas, un comic sobre fútbol de dibujos recontra-llamativos que enganchan a la gran masa de lectores adolescentes. Super Strikas se caracterizó incluso por tener una enorme cantidad de publicidad de marcas realmente importantes, algo atípico para una historieta Sudafricana. Desde su nacimiento en el 2000 hasta hoy, este comic se considera

Acá enfrente, a un mísero océano de por medio, viven 50 millones de personas en un país que ocupa menos de la mitad del nuestro. En los 80, todos miramos a Sudafrica con indignacion cuando salio a la luz el terrible conflicto racial plasmado en el apartheid. El año pasado, gracias al Mundial, todo el planeta descubrio sus majestuosos paisajes y sus insufribles vuvuzelas. Ahora es hora de conocer algo acerca de

LA HISTORIETA EN Sudafrica

por Martín Fernandez Cruz



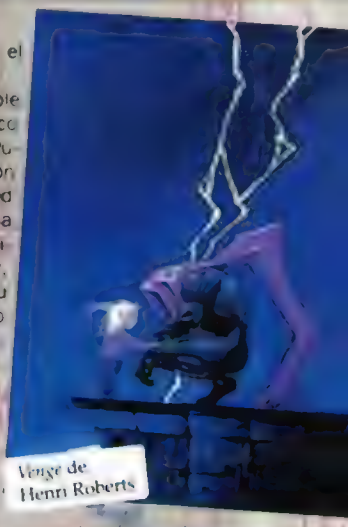
uno de los mayores hitos del mercado literario sudafricano, y uno de los pocos que logró cruzar las fronteras y llegar hasta países de poca tradición comiquera, como El Salvador o Ghana.

El otro que logró alcanzar una cierta masividad fue Venge, una historieta que remite al comic de superhéroes noventoso publicaban en Estados Unidos. Segun su creador, Henri Roberts, su intención era desarrollar una historia de aventuras que siguiera la tradición propuesta por autores como (agarrense con las referencias) Todd McFarlane y Rob Liefeld. Pero uno de los motivos por el que varios sectores critican esta historieta, es que no tiene ninguna raiz que lo conecte con la cultura Sudafricana, y que sus personajes parecen todos salidos de cualquier comic de Marvel o D.C. Para el autor, esto es más un elogio que una crítica negativa, ya que le interesa que su obra pueda ser consumida por cualquier lector de cualquier país.

Prevención Social y Mito Nacional

Como señalé antes, en Sudáfrica el comic se convirtió en una herramienta vital a la hora de concientizar a la población acerca de determinadas enfermedades, como el SIDA o el cólera. A traves de este tipo de historietas, impulsadas por el Estado, la Cruz Roja o UNICEF, entre otras organizaciones similares, muchos artistas trabajan y labran cierta reputación en el medio. Uno de los historietistas surgidos de este semillero fue Conrad Botes, uno de los grandes artistas del comic sudafricano. Conrad resulta vital debido a la creación de la revista Bitterkomix, que a principios de los '90 fue una verdadera innovacion por su rabiosa sátira y su lectura sociopolitica. Junto al cofundador de la revista, Joe Dog, y con el autor Ryk Hattingh, el trio creó en el 2000 Die Foster Bende.

Por supuesto, imposible obviar el comic biografico sobre Nelson Mandela. Publicado en 2008, "Nelson Mandela: the Authorised comic book" cuenta la vida de esta importantisima figura, desde su niñez, sus años en prisión y su elección como máximo lider politico sudafricano. Si bien el libro no destaca por sus dibujos y su guión no logra en ningun momento mucho vuelo, es evidente que la intención era producir una lectura que sirviera como herramienta para acercar a los jóvenes lectores a la figura de este imprescindible hombre del Siglo XX que fue Nelson Mandela.



Venge de Henri Roberts

El mercadito

Sudáfrica es un mercado muy extraño, por un rasgo fundamental: es el único pais africano que no mira a la producción francesa ni la toma como modelo. Esto no pasó desapercibido y la Alliance Francaise patrocinó durante varios años de la década pasada el Comics Brew Festival of Comic Arts, en la ciudad de Durban. Desde 2009, la actividad parece concentrarse en el Centre for Comic, Illustrative and Book Arts (también en Durban), una institución interdisciplinaria dedicada a la investigación y la enseñanza, que depende del Departmento de Artes Visuales de la Facultad de Arte y Ciencias Sociales de la Universidad Stellenbosch.

En materia de comiquerías, la mano viene escasa: nos llegan datos de que existen solo 5 locales especializados en todo el pais.

IDOLO ENTRE LOS FANS DE VERTIGO DESDE 1999, EN 2010 ESTE GUIONISTA ORIUNDO DE LA CHICAGO YANKI ATERRIZO EN LA CHICAGO ARGENTINA PARA PARTICIPAR DE LA YA MITICA CRACK BANG BOOM!. CON LA MEJOR ONDA Y DESPUES DE HABERSE PRESTADO A MUCHISIMAS PREGUNTAS EN UN AUDITORIO, SE BANCO UNA TANDA MAS, FRENTE AL VIEJO Y GLORIOSO GRABADORCITO DE COMIQUEANDO. ASI FUE COMO DESCUBRIMOS ALGUNAS FACETAS MAS DEL MAESTRO

BRIAN AZZARELLO

Por Andrés y Diego Accorsi

AA: Estaría bueno arrancar por tus inicios, que nos cuentes como te volcaste a la escritura en general y a la historieta en particular...

BA: El tema de escribir me atrajo desde muy chico. Todo el tiempo escribía cuentos, es algo que hice siempre. Y empecé a escribir comics a fines de los ´90.

DA: ¿Leías comics habitualmente?

BA: Si, leía pero sin ser fanático. Los comics de superhéroes nunca me gustaron demasiado, leía algunos pero nunca los coleccioné regularmente. Si veía algo que me parecía interesante, o diferente, lo compraba, nunca fui de esos tipos que quieren tener toda la colección.

DA: ¿Te acordás de algo que hayas leído y te haya pegado fuerte?

BA: Un comic que leí y que recuerdo siempre es el número 200 de Thor. Era una historia del Ragnarok, creo que de Roy Thomas. Al final morían todos. Y al mes siguiente, vi en el kiosco la Thor 201 y dije "El comic de superhéroes es puro chamuyo". Yo era chico, pero ya me había caído la ficha. O sea, había leído el número anterior... y Thor se moría! Era el Ragnarok! Y al número siguiente estaba de vuelta, como si no hubiera pasado nada.

AA: ¿Qué cosas te marcaron en tus años de lector?

BA: Yo creo que te tenés que dejar marcar por todo lo que te parece bueno. A mí seguro me marcó haber leído American Flagg!, de Howard Chaykin. Las cosas de Frank Miller, también. Alan Moore, también. Fueron unos cuantos tipos a los que descubrí en un momento muy particular, cuando leía bastante comic del que llamábamos "independiente". Porque claro, uno había crecido y los superhéroes no. Nunca me cerraron del todo de chico, imaginate a los veintipico. O sea que de mainstream no leía nada. De a poco me fui yendo para el lado de Fantagraphics...

AA: Qué loco, no? Porque en Fantagraphics no publicaban comics con onda policial, noir, sórdida, o como quieras llamar a lo que mejor hacés vos...

BA: Es que yo no leía comics buscando ESA atmósfera. Leía porque me parecía una experiencia literaria distinta, satisfactoria. Y así me volví loco con Eightball, con Love & Rockets, Hate... esa onda. Y alguien me regaló un par de números de Swamp Thing, de Moore, y ahí volví a leer algo de mainstream por primera vez en años. Creo que era la saga en la que muere Matthew Cable, no me acuerdo bien. Pero me pareció interesante, y la empecé a comprar. Después compré algunos otros, y cuando me di cuenta se me había creado el hábito de ir casi todas las semanas a la comiquería a ver qué había salido. Ahí empecé a ver el material de First, de Eclipse... Estuvo buena, esa etapa.

AA: ¿Qué hiciste cuando terminaste la secundaria? ¿Estudiaste para ser escritor?

BA: Después de la secundaria estudié Bellas Artes. Lo mío era la pintura. Pero claro, te recibís de pintor y ¿qué hacés? Podés pintar paredes –cosa que hice- pero la

verdad es que no hay mucha salida laboral. Y ahí decidí que iba a ser escritor. Tenía unos amigos del colegio que estaban produciendo videos y lo primero que escribí fueron guiones para ellos. Ese fue mi primer contacto con el mundo del guión.

AA: ¿Y cómo se te ocurrió escribir guiones para historietas?

BA: Porque conocí a Lou Stathis, que era coordinador en Vertigo. Nos conocíamos de otro palo, teníamos varios amigos en común que eran todos músicos. Una onda muy contracultural, muy loca, pero nada que ver con el comic. Yo jamás me había juntado con gente del palo del comic. Pero pegamos la mejor con Lou y me gustó la idea de laburar con él. Ojo, sin estar enamorado del comic ni mucho menos, porque ya para aquel entonces, mediados de los ´90, no estaba para nada enganchado con los comics que se publicaban, no me gustaba el rumbo que había tomado la cosa.

I DON'KNOW ABOUT THAT, YOU DON' LOOK LIKE YOU CAME UP IN NO BARDO LIKE ME
JUST A DIRTY LITTLE CORNER IN THE BIG PICTURE
WHERE WAS YOUR BARRIO, DIZZY?
WESTSIDE, CHICAGO.
YOU PLAYIN' WIT' ME?
MAYBE I HAVEN'T REALLY DECIDED
YET

AA: Stathis era muy fan de la historieta argentina.

BA: Totalmente. El me hizo conocer a (Alberto) Breccia, a (José) Muñoz, toda esa onda... Y bueno, así fue como caí en esto. Después, cuando falleció Lou, me quedé porque me lo pidió Axel (Alonso). La verdad que Axel me bancó a muerte.

AA: ¿Tu primer proyecto fue Jonny Double?

BA: Sí, eso y las historias cortas en las antologías de Vertigo. En realidad lo primero que escribí fue una propuesta para una serie del Phantom Stranger. Se lo dieron a Lou Stathis y Lou me pidió que le presentara una propuesta para una serie regular. Yo le dije "No me gusta el personaje, no sé nada sobre él". Me puse a leer las revistas, y pensaba "la verdad es que se hizo poco y nada con este personaje". No me parecía atractivo, ni rico, no me generaba nada. Pero me puse las pilas, me comprometí a full, y presenté un proyecto para una saga de tres años. Le metí todas las cosas que a Lou y a mí no nos gustaban (risas): crossovers, apariciones de Swamp Thing, de Constantine, de Death de los Endless, Deadman... todos los personajes del chamuyo místico. Se lo llevé a Lou y me dijo "Esto es exactamente lo que te pedí que NO hicieras, pero funciona, así que se lo voy a mostrar a Karen Berger". A Karen le gustó, pidió un par de cambios, los hice, gambeteamos toda clase de obstáculos, a la mañana me llama Lou para decirme que se está por aprobar, y a la tarde me llama de nuevo y me dice "nos lo rebotaron". Aparentemente, Karen no me tenía confianza, porque yo no tenía trayectoria, no me conocía nadie.

Al día siguiente la conocí personalmente a Karen, que nos pidió disculpas a Lou y a mí, nos dijo que la propuesta era muy buena, que estaba todo bien, pero que la forma de entrar a Vertigo no era un proyecto así, había que empezar por otro lado, con algo más chico. Te tenías que hacer conocido haciendo otra cosa antes de llegar a eso. Y bueno, a Axel se le ocurrió la idea las antologías: tres historietas por número, un par de autores grossos en una o dos de las historias, y con eso vendés seguro, entonces podés habilitarle una entrada menos riesgosa a la gente nueva que va apareciendo.

Eso salió, yo participé en varias antologías, y después Axel me pidió propuestas para dos miniseries: Human Target y Jonny Double, y al toque me aclaró que era poco probable que me dieran Human Target, porque la quería Peter Milligan. Leí todo lo de Human Target y la única historieta que existía de Jonny Double y dije "esto está mejor que todo lo que se hizo con Human Target, vamos con esta". Poco después nos reunimos en Chicago y yo le entregué al mismo tiempo las propuestas de Jonny Double y 100 Bullets. A él le gustaron las dos, pero me dijo que era casi imposible que me aprobaran las dos, que era más razonable presentar primero la miniserie de cuatro números y bancar a ver qué pasaba con eso antes de presentar una serie de 100 números.

Karen leyó la propuesta para Jonny Double, le gustó y la aprobó. Ahora necesitábamos un dibujante. Axel me dijo que tenía a varios tipos en carpeta y que me iba a mandar sus muestras por fax. ¿Se acuerdan del fax? En esa época todavía se usaba... Cuelgo el teléfono, prendo el fax, empieza a salir el papel con las muestras, y las primeras muestras que me llegan son las de Eduardo (Risso). Corté la transmisión de fax, caché el tubo, lo llamé a Axel y le dije "Este es el dibujante". Sin saber qué otros habían mandado muestras. Era ese, no había duda. Y funcionó perfectamente.

AA: Contanos un poco acerca de cómo estructuraste 100 Bullets, cómo fue la planificación de una saga a lo largo de 100 números.

BA: Fue bravo. Era un concepto ya desde el vamos difícil de vender. La propuesta que llevé a Vertigo se centraba en lo que me parecía más comercial: el portafolios y la venganza.

DA: Mantuviste en las sombras a la conspiración...

BA: Claro. Axel y yo conspiramos para que la conspiración apareciera cuando estuviera todo aprobado, no antes. Tiramos alguna pista, de que había alguna mano oculta detrás de lo que creíamos estar viendo, pero poco.

Al principio, en la concepción original de 100 Bullets, la estructura era muy episódica. Aparece el Agente Graves y le da el portafolios a alguien. Nos metemos en la vida

TELL ME WHY.
YO, ROCK YO...
THIS PLACE, MAN. EVERY DAY, YOU PULL OUTTA BED, IT'S THE SAME FUCKIN' NIGHTMARE.
SMOKE?
CHEERS
SO YOU THE WELCOMING COMMITTEE?
YEAH, THAS' COO' THAS' ME. I'M TRAYLOR
JOHN CONSTANTINE
YO' MAN, I LIKE THAT... THE WAY YOU TALK. WHERE YOU FROM?
A DIFFERENT NIGHTMARE.

de esa persona, vemos cómo resuelve sus problemas con ayuda del portafolios y pasamos a la siguiente persona. La gracia era cómo variaba el entorno de persona a persona, porque yo quería llevar las historias por todos los EEUU y mostrar gente muy, muy distinta entre sí. Pero me di cuenta de que esto es una historieta, y en la historieta necesitás un hilo conductor. Aunque no esté en primer plano, tiene que haber un gancho que haga que el lector vuelva todos los meses. Porque por ahí te re-enganchás con la historia de un gangster de Philadelphia, pero cuando se termina esa historia, arrancamos con una de una mujer de Kansas City, y decís "nah, esa no me copa, espero a ver de qué va la próxima". Tiene que haber algo más grande, que se pueda mostrar de a poquito, en todos los episodios. Y así empecé a desarrollar la punta del Trust, los Minutemen, las familias que gobiernan al mundo, en simultáneo con esa recorrida por los EEUU.

DA: ¿Ahí se te ocurrió vincular a la conspiración con el tema de los portafolios y las balas?

BA: Sí. Pero ¿sabés qué? Pasaron los números, llegamos al final y me parece que nunca llegué a explicar con total claridad por qué Graves repartía los portafolios. Sabemos que es su forma muy jodida de impartir justicia, pero no mucho más. La idea es no darle todo masticado al lector, no consentirlo. Si explicás todo, el ritmo de la serie cambia... Por ahí hay que buscar formas de explicar más orgánicas, menos obvias. Es es uno de los problemas típicos del comic de superhéroes... -"Luthor, ¿qué estás tramando?" –"Bueno, Superman, planeo hacer un blablablabla"... y te comés un globito que ocupa un cuarto de página en el que te explica qué está haciendo.

AA: ¿Te sorprendió que 100 Bullets tuviera éxito? No había muchos comics parecidos en 1999, ni en Vertigo ni en ningún lado...

BA: Te soy honesto: me habría sorprendido si NO hubiera tenido éxito. Yo sabía que teníamos algo grosso. Cuando empezamos a trabajar con Eduardo, lo supe. Axel también lo supo. Nos dijo "Esto algo nuevo, fresco, y si fracasa, no es culpa suya".

AA: ¿Y no sentiste lo mismo cuando impulsaste creaciones que tuvieron menos éxito, como Loveless, o alguna otra?

BA: Yo sé por qué fracasó Loveless. O creo saberlo. Pero no quiero hablar de eso. (risas) Trato de aprender de mis errores.

AA: Recordemos tu paso por Hellblazer, donde fuiste el primer estadounidense en escribir a este personaje tan británico. ¿Cómo reaccionó el público y cómo fue trabajar con una leyenda del comic como Richard Corben?

BA: Sí, es raro... Antes de que yo escribiera Hellblazer, Axel era el coordinador y hablábamos bastante de esa serie, y él un día me dijo "Creo que Hellblazer es el único personaje que sí o sí tiene que tener un guionista británico". "Y bueno, puede ser", dije yo, sin estar muy convencido. Seis meses después me ofrecer escribir Hellblazer. Yo le digo "Pará un poco, ¿desde cuándo yo soy británico?". –No, no, no... De verdad creo que lo vas a poder hacer bien. Y bueno, sabíamos que a algunos fans le iba a caer mal, pero Axel me tuvo confianza. Yo le dije "Pero mirá que no sé nada de Londres". –No importa, llevémoslo a recorrer otros países. -Y bueno, dejame investigar y te incluyo en la propuesta historias en distintos lugares. –Okey, pero necesito algo para mañana (risas). Yo le dije "Dejame que lo piense, hay un montón de lugares extraños en todo el mundo a donde hacerlo ir... o también podemos hacer que no se mueva a ningún lado, encerrarlo en una cárcel, que es un lugar realmente de

parece bárbaro. Yo quiero que todo lo que escribo genere polémica. No quiero que lo que escribo le guste a todo el mundo. Si lo que hago le gusta a todo el mundo, estoy haciendo algo mal.

DA: ¿Notaste muchas diferencias cuando te tocó trabajar para Marvel?

BA: No, porque estaba Axel. Nunca trabajé con ningún otro coordinador en Marvel.

DA: ¿Y en la reacción de los fans, notaste diferencias?

BA: Ehh... No me acuerdo. Creo que estuvo bien. Ni siquiera eran comics del mainstream de Marvel, eran proyectos raros. Banner no se publicó en la serie regular de Hulk.

AA: Eso te permitió trabajar con más libertad, supongo...

BA: Sí, claro. Esto lo hicimos en la época en la que el jefe de Marvel era Bill Jemas y un día, en una fiesta que hizo para los dibujantes y guionistas, me vino a decir que iban a relanzar a Hulk tomando como base lo que había hecho yo en Banner. Yo le dije "Qué bueno! ¿Me van a pagar por escribirlo, o para asesorarlos?". Me dijo "No". (risas)

AA: Te quería preguntar por otra obra tuya que me encanta, El Diablo...

BA: A mí también, me encanta esa historieta. Me encanta trabajar con Danijel (Zezelj).

AA: Pocas veces leí algo con tanta mala leche. Si te faltaba algo para ganarte la fama de tipo maligno, con el alma podrida de maldad, era eso.

BA: Gracias. Sí, es una buena historia, cierra por todos lados. Fue la primera vez que trabajé con Danijel. Estamos por volver a hacer algo juntos. Es uno de los tipos con los que mejor me entiendo a la hora de trabajar.

terror". Cuando le dije lo de la cárcel, Axel me dijo "Perfecto". Y me puse a escribir o de la cárcel. Cuando hablamos de los dibujantes, Axel me dijo si me gustaría trabajar con Richard Corben, que para mí es uno de los mejores dibujantes de todos los tiempos. Yo le dije "¿Estás seguro de que se copa?" –Sí. Y lo llamó, y Corben dijo que sí, que si le entregaba los guiones en fecha, él aceptaba.

DA: Se armó un lindo equipo ahí, que después siguió en Marvel...

BA: Sí, en Banner y en Luke Cage. Hellblazer fue el primer rebote del éxito de 100 Bullets. Después vino todo lo demás.

DA: ¿Y cuando te tocó escribir Batman, te sentiste cómodo?

BA: Sí, siempre me sentí cómodo. Porque trato de escribir sobre distintos aspectos del personaje. Eso es lo genial que tiene Batman. Que tiene múltiples aristas, se banca miles de interpretaciones distintas.

AA: ¿Y con Superman: For Tomorrow, cómo te sentiste? Entre los fans hubo bastantes críticas, por el tono, por la extensión...

BA: Nunca me encontré con un fan que me la criticara. Esa gente debe existir sólo en internet. A las convenciones no vienen, y si vienen, no tienen huevos para criticarme absolutamente nada. A mí nunca nadie me dijo nada sobre esa historia, cara a cara. De hecho, te soy sincero, debe ser el comic que más firmo cuando voy a convenciones. No tengo dudas de que lo compró muchísima gente y hasta ahora, todos me dicen que les gustó.

AA: También tendrá que ver con que la dibujó un tipo tan popular como Jim Lee, no?

BA: Sí, claro. Pero si quieren el autógrafo de Jim Lee, no me lo pidan a mí (risas). Y si generó polémica, me

DA: Hablando de proyectos, ¿qué nos podés anticipar?

BA: Lo próximo es Spaceman, con Eduardo. Arrancamos con una serie de nueve episodios, después veremos cómo seguimos. Lo más probable es que sea una serie de miniseries.

AA: Vuelvo un toque para atrás, a otra historia tuya que me encanta: Doctor 13, donde cambiás la mala leche por una especie de pedido de compasión para estos pobres personajes olvidados, pero a los que se nota que vos amás.

BA: Sí, era una especie de burla. Doctor 13 fue un gigantesco "fuck you!". Con onda, con una sonrisa, pero también con bronca. Al principio nadie le prestó atención, pero cuando salió el TPB y la gente lo empezó a comentar, se me vino la noche. Me comí un tirón de orejas en un número en el que... cuando se revela quiénes son los villanos. Ahí se armó el kilombo.

DA: Tiene bastante en común con el Animal Man de Grant Morrison, no? El meta-comic, los personajes que descubren que son personajes...

BA: ¿Lo descubren? Sí, me parece que sí... Puede ser lo que decís de Animal Man... No sé si fue una influencia directa, pero sí, pasan cosas similares. En el caso de Grant, me parece que apostaba a volarte a cabeza con esa revelación. Yo no fui para ese lado. El descubrir que son personajes es algo más de tooodo lo que les pasa a estos personajes. Es algo que se da, y bueno, los tipos lo aceptan, no freakean como Animal Man...

AA: Te cambio de tema: ¿Escribís pensando en las revistas de 22 páginas, o en los tomos recopilatorios?

BA: Pienso siempre en capítulos de 22 páginas. Tampoco soy idiota, sé que todo lo que publico después se va a recopilar en tomos. Por ahí con Doctor 13 no estaba tan seguro de que saliera el libro, pero en general, sale todo en libro. Pero en 100 Bullets pensaba siempre de a capítulo. Fijate que en los tomos hay episodios unitarios, arcos de dos episodios, de tres, de cuatro, de seis... todo mezclado.

AA: Pero lo ves como una tendencia entre los guionistas, no? Lo de pensar las historias en función del libro y no de la revista...

BA: Totalmente.

DA: Contamos algo de tu visita a la Argentina. ¿Cómo te convenció Eduardo para que vinieras?

BA: Me dijo si quería venir, y listo (risas). Ya estuvimos juntos en mil convenciones, la pasamos muy bien juntos y no le puedo decir que no a nada que me proponga Eduardo.

DA: Qué lastima que no pudo venir tu esposa (Jill Thompson)...

BA: Sí, quería venir, hasta último momento casi viene. Pero estaba con muchísimo trabajo, se le complicó.

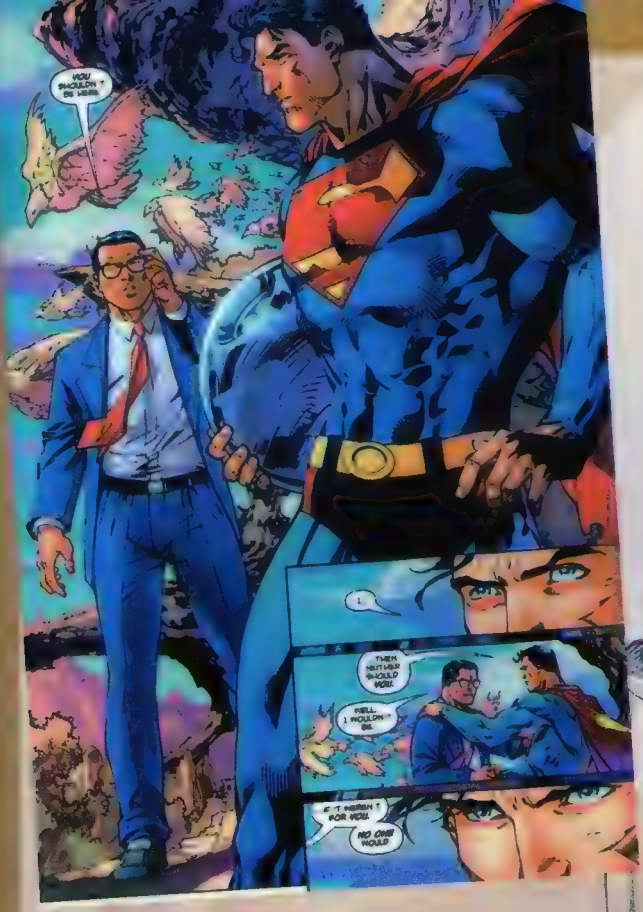
DA: Los guionistas son como más libres a la hora de los viajes, no?

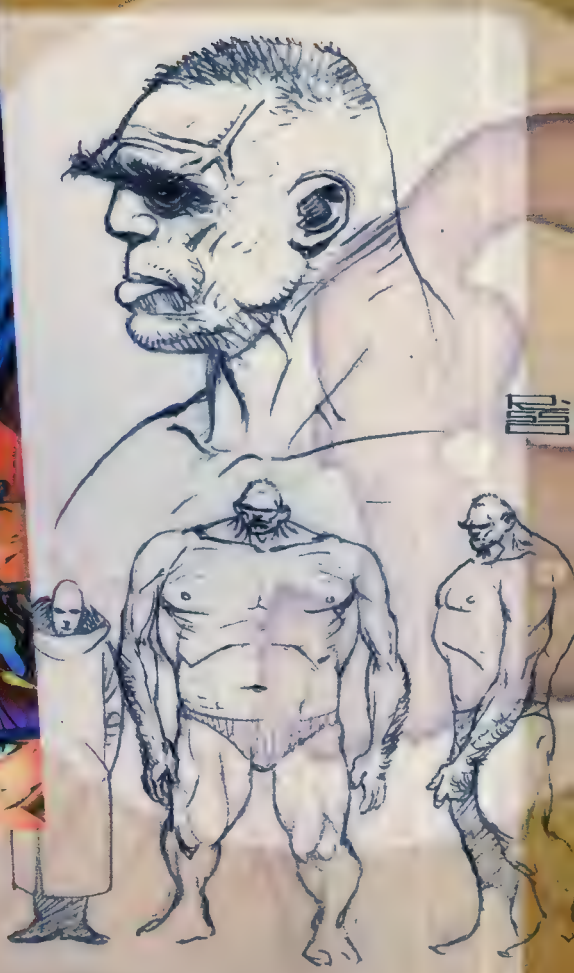
BA: En teoría, te diría que sí, pero hay guionistas que no pueden trabajar fuera de su habitat. Hay gente que necesita eso, su espacio de trabajo. En los dibujantes, eso se ve más. Tenés un Steve Dillon, que una vez se dibujó un número de Preacher a bordo de un avión, pero no es lo normal. Depende de la forma de trabajar de cada uno. Hay tipos que van a todas las convenciones, pero a la hora de la cena desaparecen y se van al hotel a dibujar...

DA: ¿Algo que te haya llamado poderosamente la atención, acá en Argentina?

BA: Los perros callejeros, acá en Rosario. Nunca había visto tantos. Son copados, están ahí tranqui, echados en la vereda, en las plazas... pero nunca vi esa cantidad. Ni siquiera cuando vivía en un barrio pobre de las afueras de Chicago. Y esos andaban en jaurías. Estos no, andan de a uno. Debe haber gente que se ocupa de ellos y les da de comer, no?

A QUESTION OF ETHICS
THAT WAS DIFFERENT
EXACTLY. HOW'D YOU GET MIXED UP IN THIS, ANYWAY? I MEAN YOU SEEM LIKE A NICE KID--
JUST HAPPENED ONE NIGHT ABOUT A COUPLA MONTHS AGO. ANGEL AND ME WERE LOGGED ON AND PLAYIN' AROUND--YOU KNOW, SPAWNIN', PORNO, THAT SORT OF THING--WHEN I REMEMBER THIS FUN FACT I LEARNED IN A CRIMINOLOGY COURSE
ANYWAY I TELL ANGEL HOW BIG AL HAD THIS TOTALLY UNLIKELY TED BUNDY-ON-ROIDS WHEN HE WAS IN ALCATRAZ, AND THE TWO OF US DECIDE TO TRY AN' FIND WHERE HE WAS COMIN' FROM--YOU KNOW, JUST FOR KICKS
NOW ANGEL HE KNOWS HIS SHIT, HE'S BOOM FUCKIN' TWO THOUSAND ON THIS COMPUTER HE SETS THE AUTO-PILOT AND STARTS HACKIN' HIS WAY INTO BANKS WE THOUGHT WERE ARCHIVED BACK IN THE THIRTIES AND BEFORE YOU KNOW IT -
ANGEL DOESN'T SEEM YER TYPE
AND YER FATHER?
IF YOU WERE MY DAUGHTER I'D
WHAT WOULD YOU DO, DADDY?
I'M IN





"SPACEMAN" FINALS

DA: ¿Te encontraste con algo parecido a lo que imaginaste cuando Eduardo te contó que vivía en Rosario?

BA: No, para nada. Esta es una ciudad muy, muy europea. Y de acá me voy a Buenos Aires, que me dicen que es más europea todavía. No sé, debe ser París... (risas)

AA: En la época en la que no tenías exclusividad y te llovían las ofertas, ¿cómo te resististe a la tentación de agarrar 150 proyectos y levantaria en pala?

BA: Y, mente fría. Lo decisivo siempre es el interés que me despierta el proyecto. Si no me atrae, si no se me ocurre una buena historia digna de ser contada, no lo voy a agarrar. Igual, por más ideas que tenga para contar, nunca voy a escribir ocho series mensuales, ni nada por el estilo. No tengo idea de cómo lo hacen los tipos que escriben ocho series mensuales. Yo no lo podría hacer nunca, me parece. Será que aman a esos personajes. Yo no. No lo haría por la plata, tampoco. Cuando estábamos con 100 Bullets, yo podía entregar todos los guiones de 100 Bullets que quisiera, adelantar todo lo que quisiera y entregar cinco o seis números el mismo mes y tomarme un mes o dos para escribir otras series. Podría haberlo hecho, pero no me daba.

DA: ¿Te preocupa la posibilidad de quedar encasillado en un género? ¿De ser "el tipo que escribe buenos policiales noir"?

BA: No, no me preocupa para nada. Me preocuparía más que me encasillaran como guionista de superhéroes. Esos tipos que escriben ocho series mensuales sólo saben escribir superhéroes, y eso es un garrón.

AA: Si te cae una propuesta para llevar 100 Bullets a la tele, ¿te da orgullo, o te da miedo de que te la hagan mierda?

BA: Ni idea. Yo me preocupo por escribir buenas historietas. Hasta ahí llego. Ahí es donde nos matamos yo, Eduardo, la colorista, el letrista, el portadista... Eso es lo que nos identifica y sobre lo que podemos responder. Si lo convierten en otra cosa, ya no es mi tema. Una vez a Raymond Chandler le preguntaron qué le parecía lo que Hollywood estaba haciendo con sus libros. El señaló a una librería y dijo "No está haciendo nada, los libros siguen ahí, están igual que siempre" (risas). Y puestos a hacer una versión de 100 Bullets, sí, me parece más probable que se haga una cagada que una buena versión...

AA: Como para ir terminando, contanos un poco qué comics seguis leyendo...

BA: Odio esa pregunta, porque siempre dejo afuera algo grosso y después me acuerdo y me quiero matar... A ver... leo mucho Vertigo. Sweet Tooth es lo más, Jeff Lemire es un genio. Me encanta su trilogía de Essex County, todo. Obviamente me encantan Scalped y DMZ. Soy fan a muerte de las historias con vikingos, o sea que Northlanders me parece fantástica. El trabajo de Leo Fernández ahí es excelente. American Vampire también está muy buena. Tengo puesta la camiseta de Vertigo, pero sinceramente me parece que está sacando material de muy buen nivel (risas).

AA: Seguro, no sé si Vertigo tuvo algún momento mejor que este.

BA: Ya voy a volver a publicar ahí para asegurarme de que decaiga (risas).

desde ADENTRO

hoy: Marv Wolfman

Cuando llevás un tiempo escribiendo guiones, aprendés muchos trucos. No me refiero a trucos tipo escribir menos oraciones o menos textos. Por el contrario, yo recomiendo escribir mucho, muchísimo, incluso sin sentido ni dirección. Es la mejor forma de combatir esos bloqueos que cada tanto nos paralizan y que tanto nos complican la vida, esos que hacen que no soportes ni siquiera mirar la pantalla de la computadora. Una vez que arrancás, que rompés el bloqueo, podés sintetizar tus ideas en menos palabras, pero más importantes. Los diálogos te salen más breves. Las descripciones de cada escena le dicen con exactitud al dibujante lo que vos querés, sin irte por las ramas ni marearlo. La coreografía de las escenas de lucha te sale perfecta. Tus personajes cantan.

Pero son trucos que se aprenden. Cómo armar una escena. Como establecer a un personaje a través de la motivación y no a través del argumento. Cómo hacer que los personajes estén siempre en movimiento. Y si tenés suerte, hasta podés meter unos cuantos chistes y lograr que la historia resulte divertida aunque no tenga ni media idea original. Suena horrible, no? Pero es necesario. Las fechas de entrega están ahí, y hay que cumplirlas, sí o sí. Te tenés que obligar a escribir aunque no tengas ganas. Entonces, tratás de construir una historia que tenga un par de giros y cositas de las que disfruta el lector, incluso cuando no se te enciende la chispa.

Y muchas veces te sale mal, porque los lectores son intuitivos y perciben que la chispa no se encendió. Pero si les gusta tu trabajo, porque durante años les demostraste que sabés hacer guiones satisfactorios, te van a bancar mientras la historia tenga un cierto interés. Eso es lo bueno de escribir series: no te van a matar si un episodio es flojo. Te van a juzgar por el desempeño global de la serie. Y si en el panorama global los puntos altos fueron muy altos, nadie se va a acordar de los puntos bajos. Te puede no gustar trabajar así, pero cuando uno hace esto para subsistir, hay que aprender no sólo a escribir por impulso, sino también por técnica y oficio.

Muchos de los mejores guionistas de comics escriben por impulso. Saben instintivamente qué va a funcionar bien. Los diálogos cierran, las tramas avanzan, las ideas siempre son sólidas. Pero cuando se va el instinto, no tienen de qué agarrarse, y por eso uno ve trabajos tan desparejos en algunos guionistas. Como para vivir de esto hay que producir mucho material, tenés que seguir generando ideas, aunque las ideas no te vengan. Si escribís sólo por instinto, lo vas a sufrir más. Si además aprendiste a escribir por oficio, podés gambetear algunos problemas y eventualmente tratar de encauzar tu producción de vuelta a la normalidad.

Con lo único que se le gana al bloqueo creativo es con trabajo. Darle y darle, pensando en positivo. Y si no podés trabajar, apagá la computadora, salí, mirate una película, jugá a la pelota, hacé algo. Si te quedás frente a la computadora te vas a castigar a vos mismo y te vas a hundir más en el bloqueo. Divertite. En el peor de los casos, la pasaste bien. En el mejor, por ahí ahuyentaste a alguno de los problemas que te impedían escribir. Buena suerte.

UN LUGAR.... UNA PASIÓN...

SW toys
COLECCIONABLES

Veni a visitarnos en
SARMIENTO 1562 PB 1º - CAPITAL FEDERAL
TEL - 011 4373 4100
MSN/ E-mail - INFO@SWTOYS.COM.AR
WWW.SWTOYS.COM.AR

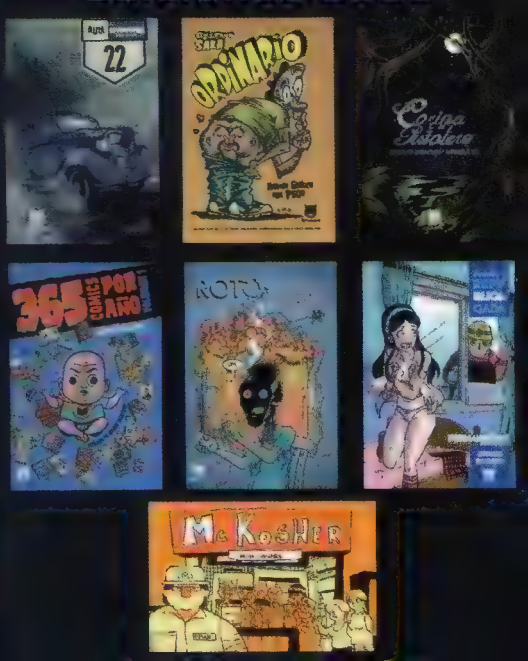
STAR WARS - SIDESHOW - HOT TOYS - MEDICOM - MARVEL LEGENDS - NECA
MARVEL UNIVERSE - DC DIRECT - DC UNIVERSE - MEZCO - MCFARLANE

tenemos todos tu comics favoritos,
incluso los que todavia no conoces.

llantodemudo
libros & comics
Colón 355 -Gal. Cinerama - Córdoba
llantodemudo@hotmail.com
llantodemudolibreria.blogspot.com

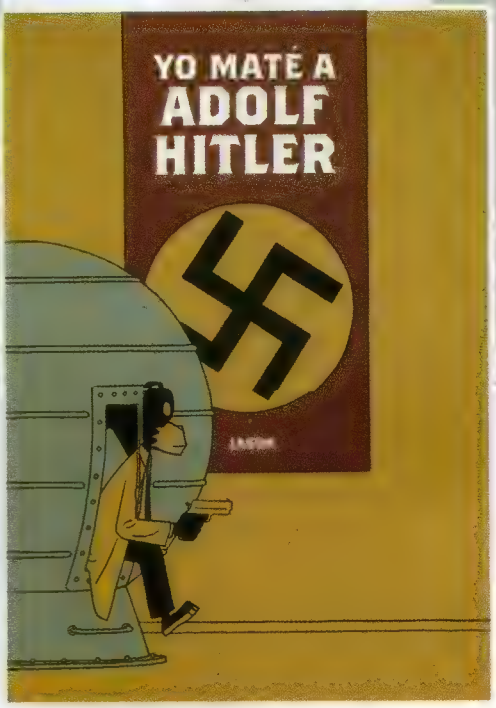
llantodemudo
llantodemudo.blogspot.com
llantodemudopreviu.blogspot.com

Ediciones 2011



Jason

por Martín Fernández Cruz



Jason es un imán gigante. Sus libros inevitablemente resaltan en las bateas, por sus colores, por sus historias, y principalmente, resaltan por sus perros, sus conejos o lobos, todos ellos animales antropomorfizados hacia delincuentes, asesinos o, simplemente, individuos que atraviesan profundas angustias emocionales.
Y aunque a simple vista no se aprecie, Jason trabaja con detallismo cada una de sus obras, lo que le permitió a sus comics evolucionar a pasos agigantados, y a través de todos sus trabajos definir una obra atravesada por la relaciones afectivas.

En Noruega

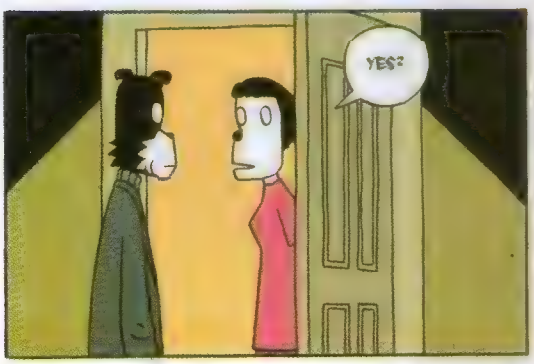
Lejos del mainstream comiquero se encuentra Noruega, un país huérfano de grandes estrellas del Noveno Arte. Allí nacería Jason en 1965, bajo el nombre de John Arne Sæterøy. Cuando era apenas un adolescente, el joven autor comenzó a publicar en la revista under Konk, y apenas terminó sus estudios, decidió matricularse en la Academia de Arte de Oslo. Convencido de que lo suyo eran las historietas, y luego de recibirse a mediados de los´90, Jason comenzó a publicar profesionalmente. Vamos a repasar sus obras más importantes, con la denominación que se les dio en EEUU, y que suele diferir de los títulos con las que se las conoce en Francia o en España.
Su primer obra en ver la luz fue "Pocket Full of Rain", de 1995, un comic que le valió su primer Spoing Ward, un premio que da la industria del comic noruego. "Pocket...", para los seguidores de Jason alrededor del mundo, sería irónicamente uno de los últimos libros en publicarse. En él encontramos sus primeros trabajos, muchos protagonizados por personas en vez de animales, y aunque cuesta a priori reconocer la mano del autor, lo cierto es que las historias y las situaciones representadas adelantan el camino que Jason recorrería durante la siguiente década. Años más tarde, Jason realizará pequeñas historias para revistas. Pero por esa época la industria del comic noruego no atravesaba un gran momento (si es que alguna vez lo tuvo), y por eso el autor optó por abrir su propia publicación: "Mjau Mjau", cuyo número diez le valdría su segundo premio Sproing. En esa revista Jason elaboró con mayor comodidad sus ideas, y se permitió experimentar con otras formas de historieta mucho más alejadas de la novela gráfica. Allí, el autor desarrolló relatos breves, otros más extensos, historias mudas (muchas) y algunas dialogadas. En "Mjau Mjau" Jason trabajó a partir de las bases establecidas por sus principales y más reconocidas influencias (al menos de ese período): Tex Avery, Jim Woodring y Lewis Trondheim.
La década llegaba a su final, y con una carrera profesional muy breve, el historietista ya había adelantado los logros de una vida, y el momento bisagra fue justamente este: el que le permitió definir su estilo a través de lo hoy reconocidos animalitos. El autor, que buscaba constantemente una identidad artística, descubrió que si dibujaba animales en vez de personas, iba camino a convertirse en el dueño de una forma única e inmediatamente reconocible. A través de esos animalitos, y con el

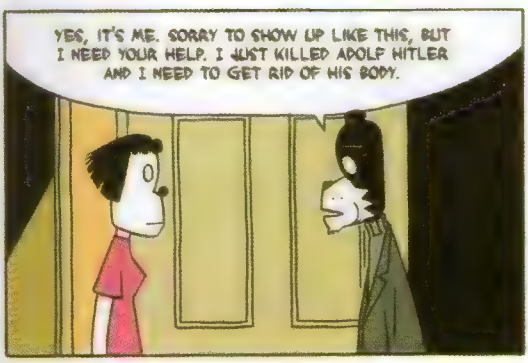
correr de la siguiente década, Jason obtendría un plus enorme: focalizarse en el relato, haciendo a un lado esa obsesión por el dibujo. En este punto, y casi sobre el nuevo milenio, el autor era dueño de una carrera intensa, y era evidente que los límites geográficos (y artísticos, demostraría más tarde) le quedaban chicos. Era cuestión de tiempo, Jason debía salir por el mundo con sus animales y sus historietas, que habían madurado mucho en poco tiempo. Este primer período en Noruega resultó de enorme valor, porque aquí fue donde Jason descubrió hacia dónde debía dirigirse su estilo, y cómo debía construirse una sólida identidad comiquera.

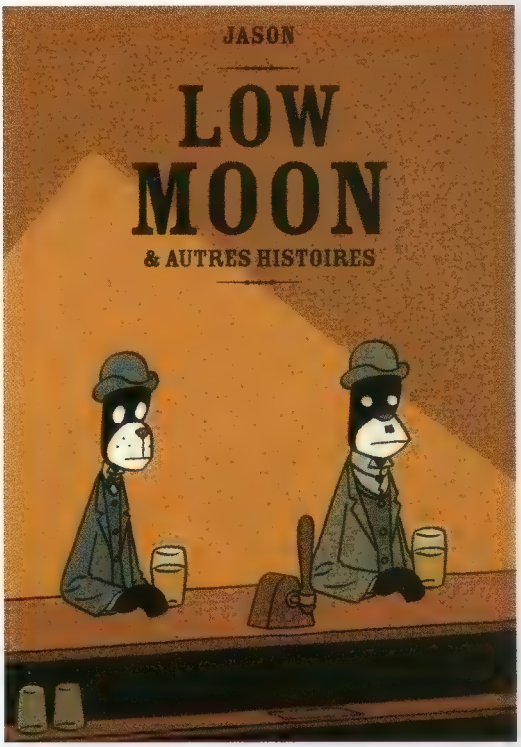
En El Mundo

Hoy Jason goza de un prestigio enorme. Es ampliamente reconocido y las editoriales más importantes publican sus trabajos en forma sistemática. Lo anuncian, lo entrevistan, quieren saber qué se esconde detrás de ese autor tan craneal, cuya obra permite relecturas que siempre van a revelar detalles imposibles de apreciar a priori. Esa fama de la que hoy goza, una vez más, el autor la construyó en un puñado de años. Al igual que esos primeros pasos en su Noruega natal, Jason conquistó el mundo en poquísimo tiempo. España, Estados Unidos, Francia e Italia se encontraron inevitablemente seducidos por el trabajo del autor.

Si volvemos al 2001, comprendemos que el artista le había sacado todo el jugo posible a "Mjau Mjau". La revista ya no servía como patio de recreo. O mejor dicho, sí había servido, pero ahora necesitaba romper los marcos, necesitaba volcar en una novela gráfica todo lo que había práctica en los ´90. Esta nueva eta-







pa, casi de casualidad, comenzó con la historia de dos amigos, que terminaría por convertirse en uno de los trabajos más emblemáticos del autor. El título de la novela fue "Hey, Wait". Aún lejos del color, y con un blanco y negro angustiante que envuelve a la perfección el clima de la historia,

Jason cuenta la infancia de dos chicos, Jon y Bjon. El autor exhibe esa amistad la con simpleza, con una elegancia que conmueve. Jason une a los personajes mediante sus rutinas compartidas: hojear historietas, hablar de chicas, entender de qué va el sexo y aguantar juntos a los rompehuevos del colegio. Ese mundo, representado con honestidad como una época que mezcla la inocencia con algo de maldad, es desgarrado por la fatalidad, por la pérdida no de un familiar, sino de un amigo, quizás una figura aún más importante que la paterna o la materna (al menos así lo refleja esta obra). Lo más angustiante es que la propia inocencia es responsable de la tragedia. "Hey, Wait" es probablemente el libro más amargo del autor, uno de los más hondos en un momento en el que nadie esperaba encontrarse con tanta angustia. Y antes que una triste metáfora protagonizada por un perro humanizado, es un ensayo sobre lo amarga que puede ser la adultez, y los sueños juveniles hechos crosta por la misma realidad, que se ensaña en refregarle al protagonista lo vacía que se tornó su existencia. Aquí Jason comienza a retratar esos mundos tan cercanos al nuestro, pero con diferencias sustanciales que lo emparentan con el surrealismo. Las cosas más increíbles suceden (un pterodáctilo le roba a los amigos su barrilete), pero eso conforma la realidad Jasoniana, y nosotros, como los protagonistas, comenzamos a aceptarlo como reglas comunes de ese mundo. Con el correr de sus siguientes novelas, Jason pondría cada vez más el acento en esas variantes de la realidad, y serían, de alguna manera, el eje de su obra. Pero aún faltaba recorrer algo más de camino.

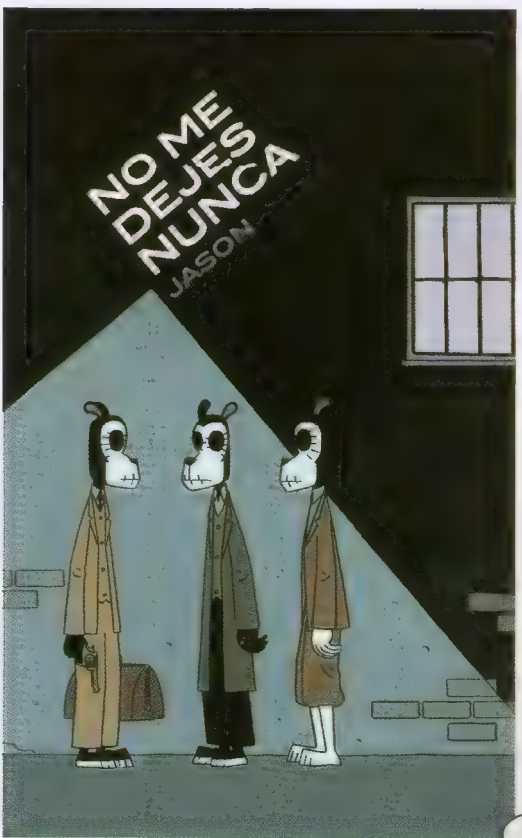
Cine mudo

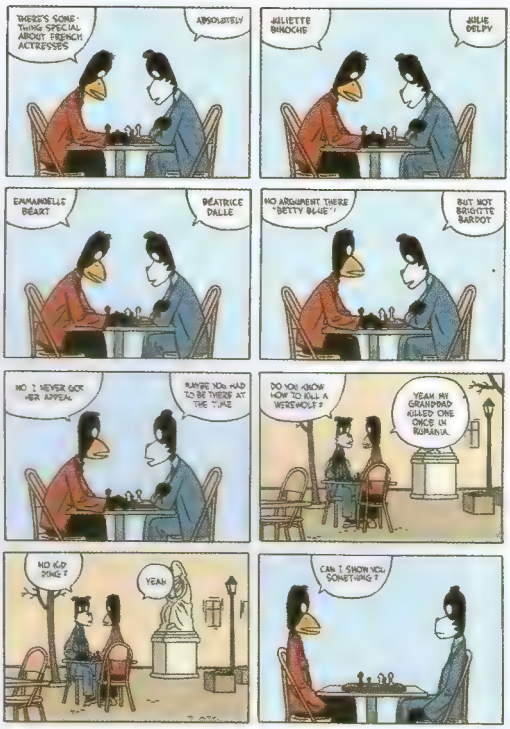
"Hey, Wait" ubicó a Jason en el mapa mundial. Las editoriales comenzaban a venerarlo con billetes, y el noruego empezó a ver mundo, se mudó a Europa, y allí se dejo empapar de la buena vida y las ciudades que tanto le aportarían a su obra. Pero sabiendo que su carrera merecía un descanso emocional, el autor volvió a pegar un volantazo para agarrar caminos muchos más suaves, sin tanto traqueteo pero no por eso menos apasionantes. Las siguientes obras serían casi sin diálogo, y el historietista rendiría culto a su amado cine cómico y de terror clase B. Aún en blanco y negro, aunque con algunos amagues de comenzar a jugar con los colores, el autor lanzaría "Sshhhh!", un rejunte de algunos relatos previos. Y aunque no tan amargos como "Hey, Wait", sí hay que reconocer un clima de nostalgia similar. Luego llegaría "The Iron Wagon", una adaptación a dos colores de la novela del noruego Stein Riverton. Y luego de ese curioso experimento, Jason retomaría su usual camino con "Tell me Something", aunque con resultados mucho más desparejos. Aquí presenciamos dos historias de amor atravesadas por la tragedia. Con una impronta pegadísima al cine mudo, que va desde la presencia de intertítulos hasta sombreros alla Buster Keaton, "Tell me something" por momentos se vuelve confusa, menos prolija, y no logra enganchar de forma tan inmediata como sus obras predecesoras.

Antes de cerrar su período en blanco y negro, cabe destacar algunas obras más. Primero "Meow Baby", un compendio de historias breves, muchas de ellas de muy pocas viñetas, que no son más que chistes cortos con remates que no son gran cosa. Hay muchos perso-

najes que se repiten (Elvis, La Momia, El Hombre de las Cavernas, Drácula, etc.) y que a fuerza de chistes cortos construyen una personalidad determinada. Los remates uno puede adelantarlos, pero irónicamente, eso permite disfrutar más el chiste. Como dato interesante (al menos para corroborar que Jason es un tipo que distingue a la perfección el buen humor del malo), en este libro el primer diálogo entre personajes es acerca de "Seinfeld", sin lugar a dudas, el comediante más importante de su época –que también es la nuestra, obviamente-.

"You Can´t Get There From Here" es una historia del monstruo de Frankstein y su novia. Y es un buen punto de inflexión para analizar la obra de Jason, porque lo que comienza como una suerte de comedia de terror, vira hacia un espeso drama con violación incluida, que finaliza en un tono amarguísimo, simétricamente opuesto al que tenía en su comienzo. Los cambios de tono, y la excusa de lo sobrenatural para enmarcar el drama, sería una obsesión para el autor en varios de sus trabajos posteriores. Del ciclo en blanco y negro, queda por resaltar una maravilla absoluta: "The Living and the Dead", otra historia de amor disfrazada de comic de género. Jason desarrolla aquí uno de sus mejores protagonistas, y lo arma (al igual que la amistad de los pequeños protagonistas de "Hey, Wait") a través de pequeños gestos que tienen que ver más con la rutina que con momentos reveladores. Y Jason, que debe consumir el más fino cine de zombies (¿alguien dijo "Shaun of the Dead"?) juega con astucia dentro de las convenciones del género, y logra una sólida pareja protagónica. Es su segunda gran obra maestra, redonda por donde se la mire, e incluso, sabiendo que los animalitos no son humanos, se permite un nivel de violencia elevadísimo, que llega incluso al punto de masacrar un bebé.




THERE'S SOMETHING SPECIAL ABOUT FRENCH ACTRESSES
ABSOLUTELY!
JULIETTE BINOCHE
JULIE DELPY
EMMANUELLE BEART
BEATRICE DALLE
NO ARGUMENT THERE "BETTY BLUE"!
BUT NOT BRIGITTE BARDOT
NO! I NEVER GOT HER APPEAL
MAYBE YOU HAD TO BE THERE AT THE TIME
DO YOU KNOW HOW TO KILL A WEREWOLF?
YEAH. MY GRANDDAD KILLED ONE ONCE IN ROMANIA.
NO KID JOKE?
YEAH
CAN I SHOW YOU SOMETHING?

En Color

La publicación de "Why are you doing this" significó una nueva vuelta de tuerca. Una vez más, toma del cine (esta vez Hitchcock) el disparador para desarrollar una historia muy personal. Pero fueron dos las innovaciones más importantes: por un lado Jason se había dejado seducir por el color, un aliado que luego se volvería imprescindible. De allí en más, el responsable en esa área sería Hubert, un colorista con el que Jason trabajaría en todas sus novelas posteriores. Inmediatamente llegaría también otro de sus trabajos más importantes: "The Left Bank Gang", una historia sobre un asalto a un banco perpetrado por F. Scott Fitzgerald, Ezra Pound, James Joyce y Ernest Hemingway. De todos ellos, Jason hace especial hincapié en la relación entre Fitzgerald y Zelda, su pareja. Y una vez más, presenciamos la realidad alterada (en vez de escritores son historietistas, entre otras cosas) y aunque el relato se propone lineal, luego del asalto al banco Jason arma una estructura complejísima, digna del mejor cine noir de los´40, en la que cuenta un mismo episodio desde todas la ópticas posibles, lo que permite completar el rompecabezas narrativo a fuerza de traiciones y sorpresas. A esta altura de su carrera, Jason comprendía tanto a la historieta como medio que era perfectamente capaz de fragmentar un mismo episodio y, sin necesidad de diálogo, completarlo perfectamente sin marear al lector en ningún momento.

Al año siguiente el historietista publicaría su libro más famoso: "I Killed Adolf Hitler". Aquí toma como punto de partida una idea con la que ya había jugado en "You Can´t Get There From Here": la trama gira sobre la posibilidad de viajar al pasado y matar a Hitler. En la realidad Jasoniana de este comic, ser asesino a sueldo es un oficio tan común como plomero o mecánico. Y el protagonista justamente vive de eso, pero el conflicto es en realidad que nada funciona como

debiera con su pareja. Por eso, el asesino acepta viajar en el tiempo para matar a Hitler, aunque todo sale mal, y es Adolf quien termina por viajar al presente. A esta altura de su obra, es evidente que Jason utiliza el plot de Hitler como gancho para nuevos lectores, porque "I Killed Adolf Hitler" es, una vez más, sobre los vínculos emocionales. Que Hitler viaje en el tiempo es sólo la excusa para que la pareja protagónica se conozca,se vuelva a enamorar y pueda recomponerse. Y aquí, de forma satelital a los protagonistas, vuelve a surgir el pesimismo del autor, que cuenta en esta historia cómoa pesar de no haber existido una Segunda Guerra Mundial, la humanidad es igual de violenta y rencorosa. "I Killed Adolf Hitler" llenó a Jason de premios,y luego de publicar "The Last Musketeer", editaría "Low Moon", un compilado de varias historias a color de las que vale destacar la que da nombre al libro, "&" y "You Are Here".

Esta última trata sobre (nuevamente) una relación sentimental truncada, con una analogía fabulosa acerca del divorcio y cómo educar a un hijo sin la presencia de su madre. "&" es uno de esos experimentos formales que le salen cada vez mejor al autor. Son dos historias sobre hombres obsesionados con su tarea, y que deben delinquir por fuerza de las circunstancias, todo con tal de cumplir sus objetivos. Por último, "Low Moon" es una genial relectura del clásico film "A la Hora señalada". Jason demuestra aquí, como lo hizo con "The Living and the Dead", su enorme conocimiento sobre las convenciones de los géneros cinematográficos, esta vez el del western. En esta realidad Jasoniana, los vaqueros no beben alcohol ni solucionan sus problemas a los tiros, sino a través de duelos de ajedrez. Brillante.

¿SABES? HAY DOS TIPOS DE PERSONAS, LAS QUE MIRAN HACIA DELANTE Y LAS QUE MIRAN HACIA ATRAS. YO, SIEMPRE MIRO HACIA DELANTE. TU NO.

Hombres Lobo, y Montpellier

La última novela gráfica publicada por Jason fue "Werewolves of Montpellier", en referencia a la ciudad francesa en la que hoy vive el autor. En los techos de esa ciudad, el historietista cuenta la historia de Sven, un ladrón de joyas (nuevamente, el oficio extravagante que en el comic es de lo más común) que se disfraza de hombre lobo para cometer sus robos, y que tendrá serios problemas cuando deba enfrentarse con verdaderos hombres lobo. Tal como sucedía en "I Killed...", en realidad lo que en "Werewolves..." importa no es eso, sino que Sven está enamorado de una lesbiana con la que comparte una sólida amistad. Este último trabajo encuentra a Jason en uno de sus mejores momentos. seguro y totalmente cómodo con estas historias sobre realidades similares a las nuestras, pero con los mismos problemas y angustias que puede tener cualquiera de nosotros.

Sobre su próxima obra, lo poco que se conoce pareciera indicar que el noruego nuevamente quiere darle una vuelta de tuerca a su estilo. "Isle of 100.000 Graves", que verá la luz en Mayo, trata sobre Gwenny, una chica que contratará a unos piratas para encontrar el tesoro escondido en una peligrosa isla. Lo más curioso de "Isle..." es que Jason contrató al prolífico guionista Fabien Vehlmann para colaborar en el comic.

Sea como fuere, si el nuevo horizonte del noruego es el comic de aventuras, bienvenido sea, porque cada género que Jason atravesó, siempre fue para mejorarlo, y desde allí relatar las historias que verdaderamente le preocupan, y que siempre giraron sobre las complejas relaciones humanas, sea entre asesinos a sueldo, monstruos o simplemente perros y conejos.☑

FACTOR FANTASÍA®

HISTORIETAS DE COLECCIÓN

Luciano Saracino
Donte Ginevra
Juan Manuel Tumburús
Infame & Co.
Manu Ortega
Poly Bernatene
Ricardo Jurado

Max Fiumara
Diego Greco
Julián Totino Tedesco
Nelson Luty
Abril Barrado
Franco Spagnolo

Diego de Rose
Catriel Tallarico
Fernando Rossia
Fernando Sawo
Sebastián Giacobino
Hernán Bruno
Gerardo Baró

pictus.com.ar

pictus

¡VENÍ A CELEBRAR NUESTROS 15 AÑOS CON NOSOTROS!

eternia
COMIC - ANIME - CINE - ROCK

Av. Meeks 172 (B1832DED) Lomas de Zamora - 4292-8103

| Manga | Historietas | Cartas | Literatura Fantástica y Heroica | Arte |

DEATH NOTE

por Andrea Vega

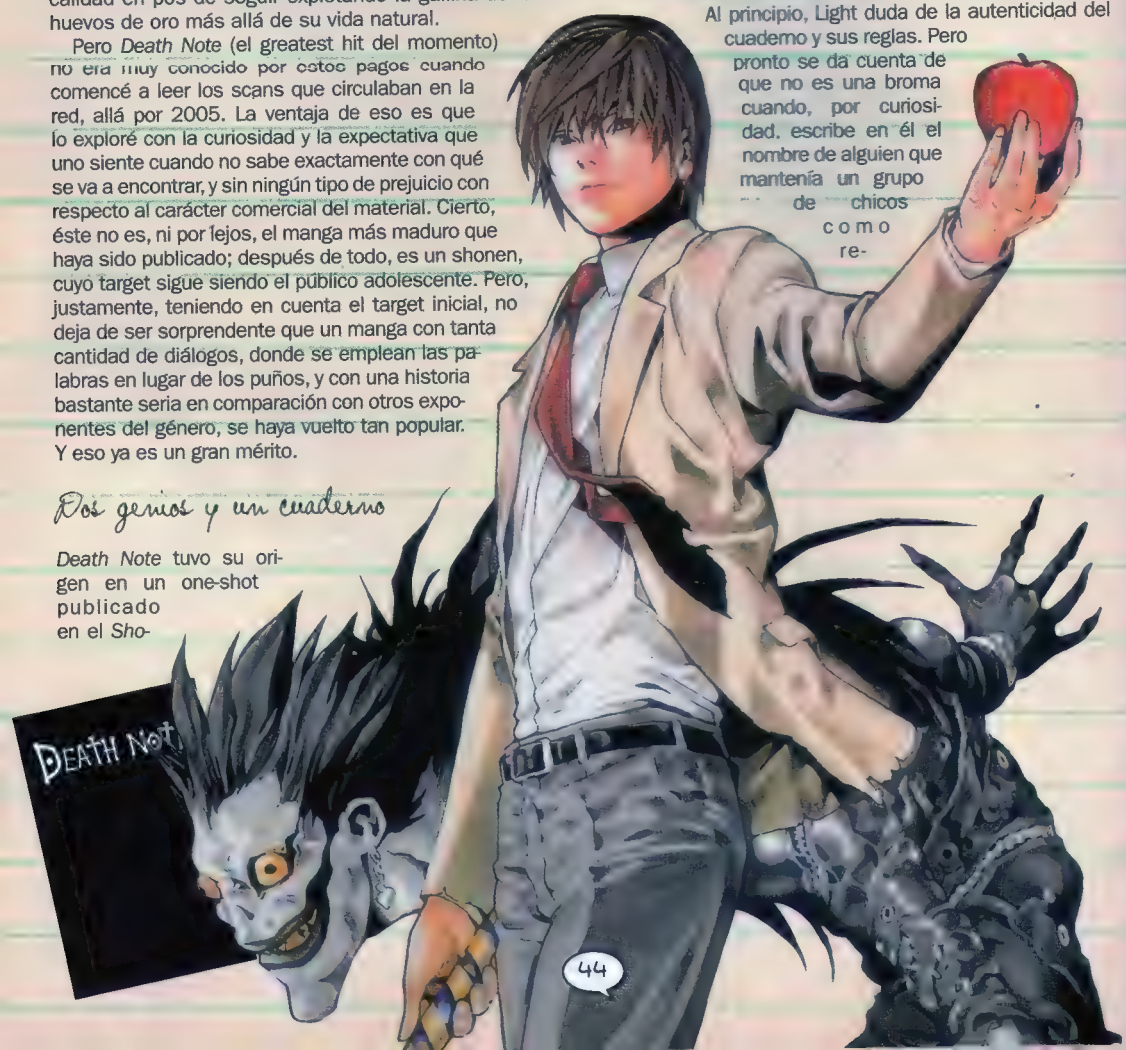
Tengo que admitir que, en general, cualquier manga/animé ultra-popular del que todos hablan hasta llenarte las bolas me genera un rechazo instintivo. Especialmente si se ha convertido en una franquicia, con varias versiones y/o spin-offs y merchandising de todo tipo. La razón es simple: en esta industria, las obras más hiteras no suelen ser aptas para el público más exigente, sino un show de fórmulas repetitivas, argumentos inexistentes y gastados personajes estereotipados diseñados especialmente para llenar de cosplayers las convenciones del mundo. En el mejor de los casos, incluso cuando el producto original no es malo, en general se sacrifica calidad en pos de seguir explotando la gallina de los huevos de oro más allá de su vida natural.

Pero *Death Note* (el greatest hit del momento) no era muy conocido por estos pagos cuando comencé a leer los scans que circulaban en la red, allá por 2005. La ventaja de eso es que lo exploré con la curiosidad y la expectativa que uno siente cuando no sabe exactamente con qué se va a encontrar, y sin ningún tipo de prejuicio con respecto al carácter comercial del material. Cierto, éste no es, ni por lejos, el manga más maduro que haya sido publicado; después de todo, es un shonen, cuyo target sigue siendo el público adolescente. Pero, justamente, teniendo en cuenta el target inicial, no deja de ser sorprendente que un manga con tanta cantidad de diálogos, donde se emplean las palabras en lugar de los puños, y con una historia bastante seria en comparación con otros exponentes del género, se haya vuelto tan popular. Y eso ya es un gran mérito.

Dos genios y un cuaderno

Death Note tuvo su origen en un one-shot publicado en el *Shonen Jump*, con guión de Tsugumi Ohba y arte de Takeshi Obata, famoso por su trabajo en *Hikaru No Go*. Ohba, autor del concepto original, no creía que este unitario llegara a convertirse en una serie, porque no parecía encajar con el estilo de la revista. Para su sorpresa, la historia tuvo una muy buena recepción por parte del público, y *Death Note* fue serializada entre diciembre de 2003 y mayo de 2006. Los 12 tomos recopilatorios fueron publicados en Japón entre mayo de 2004 y octubre de 2006.

La serie comienza cuando Light Yagami, un adolescente brillante al que la vida le resulta demasiado fácil y aburrida, encuentra un cuaderno que un shinigami (dios de la muerte) ha arrojado al mundo de los mortales. Al principio, Light duda de la autenticidad del cuaderno y sus reglas. Pero pronto se da cuenta de que no es una broma cuando, por curiosidad, escribe en él el nombre de alguien que mantenía un grupo de chicos como re-



henes en una escuela; el sujeto muere de un ataque al corazón 40 segundos después de que su nombre fuera escrito, tal como lo establecían sus reglas. Light presta mayor atención, y se da cuenta de que si conoce el nombre y el rostro, puede matar a cualquiera de un ataque al corazón, o ser más creativo y especificar otra forma para su muerte. Entonces deja a un lado las vacilaciones y el temor, y decide usar el cuaderno para eliminar a aquellos criminales que han escapado de la justicia. ¿Lo hace para que el mundo sea un lugar mejor? En parte, sí. Resulta que el chico también quiere convertirse en el ser supremo absoluto de ese nuevo mundo que planea crear con el poder de la Death Note. Pero tal como Ryuk (el shinigami que arrojó el cuaderno) observa al comienzo, incluso si Light lograse cumplir con su objetivo, debería escribir su propio nombre al final, considerando que él sería la última persona malvada con vida.

Obviamente, no pasa mucho hasta que las autoridades se dan cuenta de que las muertes están relacionadas, y entonces el gran adversario de Light aparece en escena: el mejor detective del mundo, conocido como L. A partir de entonces, una batalla intelectual y psicológica se librará entre los dos, en la que ambos tratarán constantemente de tomar ventaja sobre el otro. Light (o Kira, como lo conoce el público) intentará descubrir la verdadera identidad de L y su rostro para matarlo, mientras que L tratará de descubrir quién es Kira y capturarlo. Es muy difícil ser más específica o dar más detalles sin arruinar parte del encanto que tiene este manga, ya que está construido sobre enormes giros argumentales, cada uno de los cuales dispara la historia en una nueva dirección hasta la confrontación final. Baste con decir que Ryuk, el simpático shinigami, es el compañero de Kira, pero nunca su aliado.

La serie está dividida en dos grandes arcos argumentales. El primero abarca desde el primer tomo hasta el séptimo, y se centra en el duelo intelectual entre Light y L. Estos episodios están brillantemente escritos y son altamente adictivos (con la única excepción, quizás, de la sección de Yotsuba) y es la base del éxito de *Death Note*. El final de este arco se siente como el final natural de la historia; de hecho, se dice que el manga estaba planeado para concluir en este punto, pero cuando la serialización japonesa resultó tan popular, los creadores fueron "persuadidos" para extenderla. El segundo arco argumental introduce nuevos personajes y es bastante más flojo que el primero, y el nuevo conflicto carece de la adrenalina que generaba el primero. La historia repunta alrededor del capítulo 80, y a partir de ahí mantiene un nivel parejo hasta el final. Como sea, es un milagro que una serie ultra popular del *Shonen Jump* haya concluído en el tomo 12 y no se haya extendido más.

Construyendo un mega-hit

Hablando a grandes rasgos, *Death Note* usa la fórmula tradicional del shonen para construir el escenario: establecer

la premisa con rapidez, armar un elenco de personajes con motivaciones obvias, y ofrecer altas dosis de acción con muchas explicaciones (en este caso, la "acción" tiene que ver con Light tratando de ser más inteligente que L y de no ser atrapado mientras sigue matando criminales). Ahora bien, en manos de dos artistas tan grossos, esta fórmula típica del género funciona perfectamente a la hora de construir un thriller extremadamente emocionante, con guiones inteligentes, diálogos brillantes, y un gran diseño artístico que colocan a esta obra muy por encima de otros exponentes del género. A partir de la premisa inicial, todo se vuelve cada vez más complejo; el guión presenta un par de vueltas de tuerca muy importantes en cada volumen, reinventando y reinterpretando el argumento central hasta prácticamente ponerlo de cabeza. Cada diálogo y cada imagen pone toda su energía en hacer que la historia avance; cada interacción entre los personajes parece ser una interrogación encubierta, un movimiento más hacia el jaque mate. No quiere decir que no nos encontraremos con persecuciones o tiroteos en algún momento, pero el centro de la emoción reside en la lucha entre dos mentes privilegiadas.

Obviamente, todo se termina de redondear con el trabajo del artista. El estilo de Obata, con su dibujo detallado y su narrativa fluida y elegante, es perfecto para captar tanto la familiaridad de los ambientes urbanos como el aspecto sobrenatural del oscuro dominio de los shinigami. El marco visual que desarrolla para cada escena sumerge por completo

al lector en la acción y el clima de la historia, al igual que las emociones que revelan los rostros de los personajes en cada giro dramático del guión.

Otro aspecto destacable de *Death Note* es el tema central del manga: la definición de lo que significa la verdadera justicia. Sin duda, el aspecto ético del uso del cuaderno lleva al lector a plantearse numerosos interrogantes. ¿Está mal imponer justicia sobre los que burlaron el sistema legal? No, porque en realidad se lo merecen. Pero, ¿todo crimen debe pagarse con la muerte? ¿Y si hubiera atenuantes a considerar? ¿Está bien que cualquiera se atribuya el derecho de decidir quién vive y quién muere? Y si alguien tiene ese poder, por más buenas intenciones que tenga, ¿cuánto tiempo pasaría antes de decidir usarlo en beneficio propio? ¿No sería esta persona un criminal, igual que los que elimina? Lo mejor de todo es que el autor nunca establece que una posición en particular es correcta, sino que permite que el lector decida por sí mismo.

Bakuman

Tras el éxito de *Death Note*, era cuestión de tiempo hasta que el talentoso dúo creativo apareciera con una nueva obra. En una decisión muy acertada, esta vez se alejan totalmente del thriller sobrenatural que tantas satisfacciones les dio para meterse en el slice of life con toques de comedia, con un resultado, hasta ahora, impresionante.

Los protagonistas son Moritaka Mashiro, un estudiante promedio pero con gran talento para el dibujo, y Akito Takagi, su brillante compañero de clase y aspirante a escritor. Cuando Takagi descubre el talento de su compañero, no para hasta convencerlo de formar juntos el dúo de mangakas más importante de Japón. Mashiro duda al principio, conciente de lo difícil que es alcanzar un nivel profesional y triunfar en el medio, pero finalmente se convence de luchar por perseguir su sueño al ver a otros dispuestos a hacer lo mismo, entre ellos, la chica que le gusta, Miho Azuki.

Al leer *Bakuman*, uno tiene la sensación de que Ohba y Obata le están permitiendo husmear en los obstáculos que tuvieron que superar, desde hablar con los padres acerca del deseo de convertirse en mangaka hasta aprender a usar una G-Pen o decidir el género en que se encuadrará tu obra. La historia logra representar de forma ágil y entretenida el proceso creativo, la parte técnica, los altibajos, el negocio, la emoción, la competencia, las rivalidades, y la vida misma. Como se trata de un manga acerca del manga, hay constantes referencias a varias series importantes como *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*, *Bleach* y (por supuesto) *Death Note*, además de varios mangakas importantes que publicaron o actualmente publican en el *Shonen Jump*. Los personajes son muy creíbles, con sus fortalezas y debilidades, y no hay garantías de que al final logren su sueño o alcancen la felicidad. Si hay alguna similitud con *Death Note*, es el hecho de que los creadores logran un producto diferente al shonen tradicional, de gran calidad y con un target más amplio que el público adolescente. Quizás no llegue a ser el mega-hit que fue su predecesora, pero no lo necesita. La serie se puede conseguir en español editada por Norma y en inglés editada por Viz.

Los actores de la obra

Los personajes principales del manga no se parecen en nada al estereotipo de chicos queribles y algo despistados. De hecho, más allá de su inteligencia, son tan siniestros y perturbadores que me asustaría descubrir que algún lector se identifica realmente con ellos. Light es un sociópata con tendencias fascistas, y la ambigüedad que podría haber tenido el personaje desaparece en un abrir y cerrar de ojos: desde el primer tomo presenciamos discursos arrogantes con argumentos de dudosa validez, y casi de inmediato pasa de matar criminales a matar con el fin de protegerse o beneficiarse. Su alegría al matar a aquellos que se le oponen está más allá de la satisfacción de alguien que trata de hacer del mundo un lugar mejor; se convierte pronto en un juego enfermizo cuya finalidad es satisfacer su propio deseo de poder. L, por otra parte, es un nerd igualmente trastornado, tan brillante como antisocial. Su personalidad es impredecible y casi indescifrable, y es difícil decidir si lo que dice o hace es natural o simplemente parte de un plan preconcebido. Al igual que su adversario, no le importa jugar con la gente para obtener lo que desea o necesita para resolver un caso, lo que también es bastante cuestionable.

Quizás la crítica más fuerte que se le puede hacer al manga es su carácter misógino. Todos los grandes genios de la serie son de sexo masculino, y mientras los hombres son de pensamiento amplio, las mujeres tienen la mente bastante estrecha: sus acciones están casi totalmente motivadas por los hombres en sus vidas. El caso más obvio es el de Misa, el personaje femenino principal, y sin duda el tercer personaje más importante de la serie. Mientras L y Light están completamente delineados, Misa es terriblemente simplista en términos de la caracterización. Está muy buena, está enamorada de uno de los principales, y eso es todo. Obvio, es un shonen, y prácticamente ningún manga de esta clase es particularmente feminista; pero estamos ante un shonen tan revolucionario en tantos aspectos, tan amplio en su espectro, que ha sabido hacer a un lado muchos de los puntos flojos del género, que su fracaso en suprimir el sexismo tradicional le juega en contra y le resta parte de su impacto.

El volumen 13

Aunque la serie técnicamente concluye en el volumen 12, existe también un volumen 13, subtitulado "How To Read". No, en realidad no pretenden enseñarte a leer *Death Note* (ya sería un poco tarde para eso, ¿no?); este tomo es una pequeña enciclopedia que incluye biografías de los personajes, entrevistas con los creadores, el episodio piloto (creado antes de que L y Light fueran concebidos) y mucho material adicional. Hay que tener en cuenta que este tomo no está pensado para tenerlo a tu lado mientras leés la serie por primera vez, porque está lleno de spoilers; es más bien la frutilla del postre para ser disfrutada por cualquier lector que todavía tiene dudas luego de concluída la serie (o sea, todos). Más allá de algunas inconsistencias en las descripciones (por ejemplo, que en un momento se diga que el cuaderno no puede quedarse sin hojas, y después se diga lo contrario), y de que el diseño en sí no es de lo mejor, este volumen es esencial para quien desee completar su colección.

No me queda más que recomendar este manga que, a pesar de algunos notorios altibajos, en general tiene un nivel de calidad y complejidad que le gana por afano a la gran mayoría de los títulos shonen, y lo convierte en una buena opción para adolescentes mayores y jóvenes adultos. Si todavía no lo leíste, no esperes más; tené en cuenta que no abundan los títulos grossos en edición nacional y a un precio accesible.

100% FANSCI

Presentado por: Axia accesorios · AVALON COMICS · Kingdom Empire

SCIFI · FANTASIA · COMICS · JUEGOS · MANGA · ANIME · LITERATURA · DIBUJO

- MAS DE 100 STANDS!!
- Salones y actividades temáticas
- Recreacionismo Medieval
- Cosplay, Karaoke, Animesongs y Desfiles
- Charlas Científicas y Literarias
- Buffets temáticos/Clubes de Fans
- Homenaje Volver al Futuro
- Proyecciones / Videojuegos
- Juegos de Rol
- Bandas y Artistas: FlashBack, Fuinn Kazan Band, Tecnoman Sf, Lastrax, Hitomi, Gonza Gackto, Gekka Bijin y más!

SPONSOR OFICIAL

SW toys COLECCIONABLES

AUSPICIAN

Sábado 2 DE JULIO de 11 a 21 hrs

CULTURAL BUEN AYRE
Sarmiento 1272, C.A.B.A.

FLASH BACK UNA BANDA DE PELICULA · 2000 D&D · geeks.ar · LA CASA DEL RECUERDO · Solaflechya · Comicopolis · NEO TOKYO · CLUB DEL COMIC

www.fansci.com.ar

PORTADA
Nicolás Sánchez Brondo

50 EL BAR DE LOS VIEJITOS
Valentina Vidal
Aleta Vidal

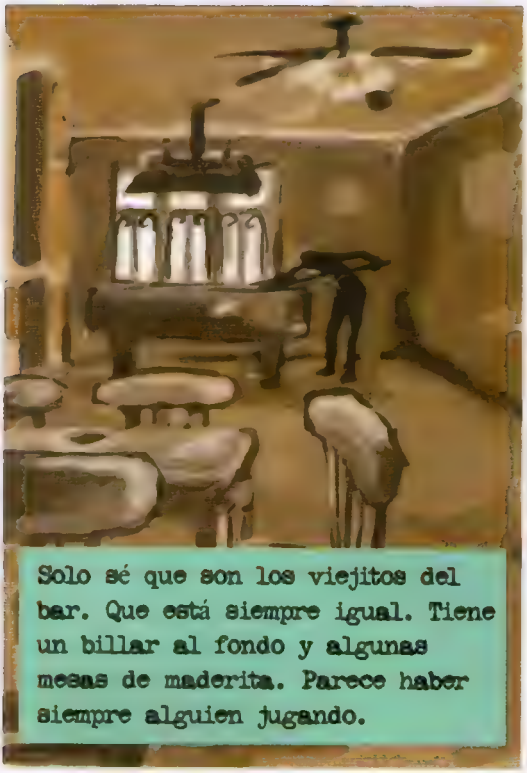
52 HALLOWEEN
Mauro Lirussi

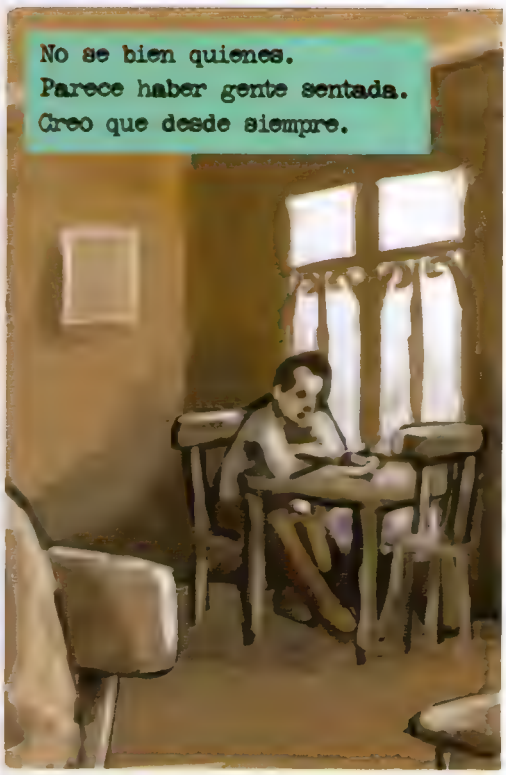
54 DISPARATE
Ariel López V.

55 PSICOPATO
Joaquín Carrera

61 FLORES EN EL VIENTRE
Luciano Saracino
Javier de Isusi

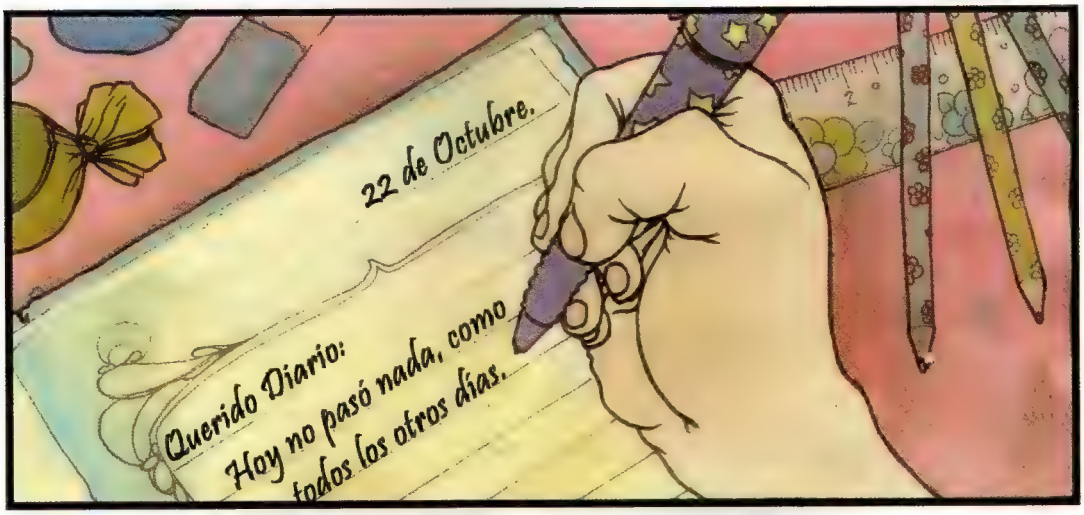
"El Bar de los Viejitos" Guión: Valentina Vidal/ Dibujo: Aleta Vidal


Solo sé que son los viejitos del bar. Que está siempre igual. Tiene un billar al fondo y algunas mesas de maderita. Parece haber siempre alguien jugando.


No se bien quienes.
Parece haber gente sentada.
Creo que desde siempre.

El ruido de la tele se alborota con la cocina y la calle.
Los viejitos no hablan con nadie.

Pero no sé si son tres ó uno.
Solo sé que es el bar de los viejitos. Que siempre está igual.
BAR
FIN.-


22 de Octubre.
Querido Diario:
Hoy no pasó nada, como todos los otros días.

¡Pero mañana es Halloween otra vez!
Corpse Bride

Quería decir que me encanta Halloween.
Más que la Navidad y más que mi cumpleaños.

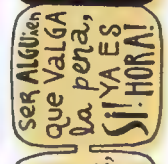
Vamos casa por casa, y nos dan dulces, y puedo hablar con otros niños y a todos les gusto.

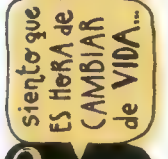
Incluso a los niños...
...aunque yo sea una niña.

Mañana es Halloween.
Y podré salir de nuevo.
Ojalá todos los días fueran Halloween.
Fin.

DISPARATE

por Ariel Lopez V.





POPOF ATAQUE REFLEXIVO

KNOCK KNOCK
¿QUIEN PODRA SER A ESTAS HORAS?
SI....?...
...OH !?
QUE P...OH!!!
...UNA CAJA???
¿TIENES HAMBRE PATITO??
TE COLOCARÉ EN ESTA MESA MIENTRAS TE PREPARO ALGO .....
¡¡¡PERO SI ES UN LINDO PATITO!!!!!
PSICOPATO
¡¡QUEDATE AHI BONITO PATITO!!!

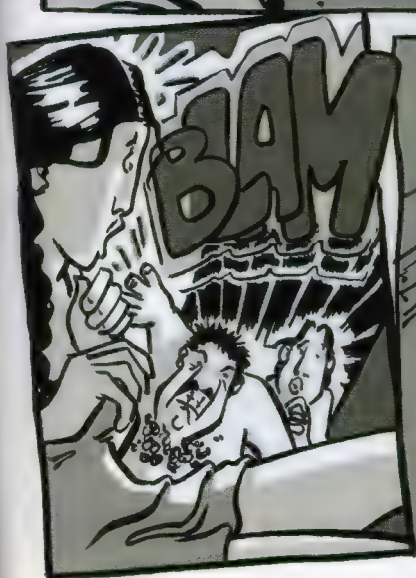
¡¡¡COMIDITA!!!
¡¡¡PARA EL LINDO PATITO!!!
¡¡¡NOTICIA DE ULTIMO MOMENTO!!! OLA EN CAPITAL DE MISTERIOSOS ASESINATOS....
STOMP
...LA POLICIA NO HA PODIDO ENCONTRAR A EL O LOS CULPABLES DE ESTOS CRIMENES .....
NOTI VEO
...A ANCIANAS SOLTERONAS... QUIEN? POR QUE?....
¡¡¡PATITO!!! TANTO HAMBRE TIENES QUE NO PUDISTE AG....

¡¡PATITO!!
AAAHHHRRGGH
PLUC

KNOCK KNOCK
¿QUIEN PODRA SER A ESTAS HORAS?
SI...OH!!!?
...¿UNA CAJA???
OH !!?
¡¡¡PERO SI ES UN LINDO PATITO!!!!
PSICOPATO

SARACINO - de Jesus

FLORES EN EL VIENTRE



MIRE PADRE... EN ESTA CASA VIVE UN MUERTO
Y SE ENAMORÓ DE LA ROSAURA
NO SE PUEDE HACER NADA ...
... ASÍ SON LAS CUESTIONES DEL AMOR
SI NO MOLESTA DEMASIADO, INTENTEN ACOSTUMBRARSE A ÉL
PERO ESAS FLORES CADA MAÑANA... LAS DIBUJA EL APARECIDO...
¿NO SERÁN PECADO?
SI LO SON, NADA MEJOR QUE MANTENERLO OCULTO
Y DESPUÉS DE TODO... ¿A QUIÉN LE MOLESTAN UNAS FLORES EN EL VIENTRE?
PUES ALLÍ NO TENÍA NADA
SE LAVA, MANUEL. SE LAVA LA MARCA DEL DIABLO CADA MAÑANA

ESTO YA ES DEMASIADO...
TODO EL PUEBLO...
AHORA DICEN QUE ESTAMOS MALDITOS...
HOY EN LA MISA...
...MMH...
...OoOHH...
...MMMHH...
SÍMHH...
¡ROSAURA!
BLAM
...AAHH...
...MMMHH...
¡¡HHHIIJA!!
¡¿Y USTEDES QUÉ SE SUPONE QUE ESTÁN MIRANDO?!
KRINK
RAMÓN...
VEN...

A ROSAURA LA LLEVARON A LA CIUDAD DE GRANADA, CON ORDEN CLARA DE NO VOLVER NUNCA JAMÁS

EN LA CASITA DE ALTAGRACIA NUNCA VOLVIÓ A SUCEDER NADA EXTRAÑO

Y LA VIDA FUE BASTANTE ABURRIDA Y FELIZ DESDE ALLÍ.

POR SU PARTE, ROSAURA SE CASÓ CON SU PRIMER NOVIO VIVO, SIN ESTAR ENAMORADA, Y CASI TODAS LAS NOCHES DUERME TRANQUILA AL CALOR DE GRANADA...

RROSHAURA... TRAE UN BALDE... ... QUE ESHTOY...

BUEEUUURRGGKG...

POR SUPUESTO QUE EXTRAÑA LA ISLA DE OMETEPE

Y ES ENTONCES CUANDO ELLA MISMA SE DIBUJA EL VIENTRE...

... Y RECUERDA.

COMIC/MANGA
ANIME/POSTERS
LLAVEROS/TAZAS
PINS/PELUCHES
GASHAPONES
FIGURAS DE PVC
MOCHILAS
MORRALES
PIERCINGS
ACCESORIOS
Y MÁS...

LUNES A SÁBADOS:
9-13HS
16.30-20.30HS
DOMINGOS Y FERIADOS:
11.30-13HS

DUENDES

FREAKSTORE

CHILE 416
QUILMES (EZPELETA)
TEL:4226-4392 / 3162
MAIL: DUENDESFREAKSTORE@YAHOO.COM.AR
FACEBOOK: DUENDES FREAKSTORE

DIBUJOS ANIMADOS | CINE | HISTORIETAS | VIDEO JUEGOS | CONCURSO DE DISFRACES (COSPLAY)

IMAGINACON®

DISEÑO: ELIAS | www.eliasdesign.com.ar

JULIO

CORDOBA 2,3,4 y 5
COMPLEJO FERIAL CORDOBA
ROSARIO 15,16 y 17
COMPLEJO METROPOLITANO

UNA PRODUCCIÓN DE BRAINSBOX

BRAINSBOX

WWW.IMAGINACON.COM

SEGUINOS EN: @imaginaconcom | www.facebook.com/imaginacon

LAS IMÁGENES QUE APARECEN SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
®THE SIMPSONS CREATED BY MATT GROENING | © Fox